

www.zetazeta.com • zetasuperjuegos.com
SUPERJUEGOS
SOLO 400 PTA.
• núm 114 noviembre 2001
• 400 Ptas. - 2,40 euros
+ 2 superguías
30 paginas
GRUPO ZETA
BREATH OF FIRE IV
PAPER MARIO
FIFA 2002
PRO EVOLUTION SOCCER
LUIGI'S MANSION
ACE COMBAT 04
Harry Potter
Y LA PIEDRA FILOSOFAL™
PSone
Game Boy Color
Game Boy Advance
REPORTAJE ESPECIAL
TODO SOBRE NINTENDO GAME CUBE
8 420565 037006
00114


SLOPE
SLOPE
JUMPS
SLALOM
LIMBO
*TRICK PLATFORM
POLICE
4869
LAUNCH POINT
COME IN
RAILGLIDE
FAME
RAMP
ENTRANCE
GREEN
ANTIQUE
PlayStation 2
airblade
Después de Air Blade el skate nunca volverá a ser lo mismo.
Descubre, en esta increíble aventura, lo que es realmente volar sobre una tabla de Skate.
PlayStation 2
www.es.playstation.com

SUMARIO Nº 114

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López** y **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano,** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Óscar Morales, Daniel Rodríguez, Luis Mittard, Javier Bautista, Enrique Berrón** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL


José Luis del Carpio

Aunque PlayStation, a pesar del enorme parque de consolas instaladas, está un poco abandonada por las compañías, aún tenemos la suerte de disfrutar con algún juego que hace que no la metamos ya en el baúl de los recuerdos. De acuerdo que para los juegos actuales el hardware de PlayStation se ha quedado un poco vetusto, pero eso no quita que aún podamos sacarla más provecho si cabe con los títulos que llegan con cuentagotas a las tiendas.

Harry Potter es uno de ellos, un título ideal para los numerosísimos seguidores de los libros, que se convertirán en multitud en cuanto se estrene la película y el «fenómeno Potter» se universalice más si cabe. Además, los usuarios de Game Boy Color y Game Boy Advance también podrán meterse de lleno en las fascinantes aventuras imaginadas por la escritora J. K. Rowling.

Y no podemos olvidarnos de la fantástica noticia que se ha producido este mes y, seguramente, muchos de vosotros la habréis comprobado de primera mano en las tiendas. PlayStation 2 ha bajado la barrera de las 50 mil pesetas, una excepcional noticia que hará que muchos puedan por fin adentrarse en los juegos más vanguardistas.

Y hablando de consolas, no os perdáis el reportaje sobre Nintendo Game Cube, en el que os contamos todo sobre nuestras primeras experiencias con la joya de «la gran N» ya en nuestras manos.

Y ya para el mes que viene os vamos anunciando un extraordinario dossier sobre Xbox, que hará su presentación europea durante los próximos días.

Después de tanta espera, las dos rivales de PS2 por fin ponen sus cartas boca arriba, y comenzará la apasionante batalla por demostrar quién es la mejor. Estaremos atentos y os lo contaremos todo, como siempre, en las páginas de Super Juegos.

"El seis y el cuatro. la cara de tu retrato" (Anónimo siglo VI)

EL SUBMUNDO

DE LA SEMANA CINCUENTA Y SIETE
SUPER JUEGOS, JUEVES 41 DE JULIEMBRE DE 2001

AÑO IX. NUMERO 1345. PRECIO: LA «VOLUNTÁ»

Se inaugura la pasarela Alcalá

"La colección primavera-verano del 2002 fue presentada por los modelos Lolo Arenillas y Berta Serrano"



El desfile lo cerraron Lolito y Berta presentando dos propuestas de traje de novios que harán furor el año que viene.

Como cada año, la **Pasarela Alcalá** se convirtió en el epicentro de la moda mundial. En esta ocasión se mostraron las tendencias para la primavera-verano del año que viene, en una colección marcada por el empleo de tejidos salvajes y líneas asimétricas. Los célebres modelos de pasarela **Lolo Arenillas** y **Berta Serrano** se convirtieron en el objetivo de todos los flashes debido a los rumores sobre un posible idilio entre ambos. Ambos cerraron juntos el desfile con los típicos trajes de novios, lo que acrecentó las sospechas de la prensa mundial. En unas declaraciones posteriores al desfile, Lolito, con cara de despistado, sólo nos dijo lo siguiente: "creo que si Berta tuviera más memoria RAM se eliminarían los conflictos que produce la caché en el bus de datos de la placa paralela". Muchos han visto en sus declaraciones una clarísima confirmación del romance y una sutil denuncia al acoso que están sufriendo por la prensa, que han llevado a Berta a dejarse barba para escapar del acoso de los «paparachis».

Primeros contactos extraterrestes en la vertiente noroeste de la cordillera del Himalaya



El pastorcillo nepalí Alí Ahmandoh hizo de guía turístico

Dos extraterrestres, madre e hijo, con un extraño parecido a David Bowie y a Marcelino Pan y Vino, visitaron la Cordillera del Himalaya. Después de aterrizar, se hicieron amigos de un pastor nepalí de larga capa y corta cabellera, que les mostró los lugares turísticos más emblemáticos de la zona. En la instantánea proporcionada por Decopas Press, vemos a Alí junto a Blen y Zarito, los nombres reales de los visitantes, contando las ovejas de Alí. Tras esta visita se ha demostrado que la vida extraterrestre no es más inteligente. De hecho, tardaron en contar las ovejitas nada menos que dos horas, y como no les salían las cuentas, Zarito decidió cargarse a 127 para facilitar la suma. Actualmente el rebaño de Ali lo componen 2 ovejas.



Marcos García, campeón de resistencia a la halitosis, batió su plusmarca personal de 6 horas 35 minutos

En el transcurso del Campeonato de España de la especialidad, el mostoleño **Marcos García** se proclamo vencedor absoluto tras resistir nada menos que 6 horas y 35 minutos el aliento de **Moscar Morales**. 10 empanadas de ajo y 7 chorizos de Salamanca no sirvieron para amedrentar al valiente **Marcos**, que tras la prueba tuvo que ser ingresado de urgencia en la unidad de toxicología más próxima.

Premiere Mundial



Nodzilla Sol, el troll oxigenado

Desgarrador musical de amor entre Nuno Nodz (Nemesis) y Paca la zombie (Ana Markz). Nodz se transforma en Nodzilla cada vez que se ve al espejo, y le da por desenterrar cadáveres. Desde hoy, en los peores cines.

INTERNACIONAL

World Cyber Games. España disputará el Campeonato Mundial de los primeros Juegos Olímpicos On-line. Ya está en marcha la clasificación para el evento más importante del mundo en lo que a juegos on-line se refiere: los **World Cyber Games**, unas "olimpiadas virtuales" que se disputarán el próximo mes de diciembre en **Seúl** (**Corea**), con el impulso directo del gobierno de este país. Un millón de jugadores de 25 países intentarán estar entre los 400 clasificados internacionales que defenderán su país por vez primera en estas "Cyberolimpiadas". Unos 4.000 jugadores españoles compiten on-line estos días para formar parte del equipo de 20 personas que representará a **España** en este acontecimiento sin precedentes en la historia de los juegos digitales. Tras la eliminatoria, organizada por la división de juegos de **Telefónica Media**, quedarán 300 clasificados, 100 procedentes de la **Campus Party** de agosto y 200 más de la fase on-line. Desde aquí deseamos la mayor de las suertes a los 20 seleccionados que viajarán a **Seúl**.

Acclaim y Anco Software

El mítico Kick Off vuelve a PSone y PS2

En su época fue uno de los juegos de fútbol más emblemáticos, tanto como lo fue el legendario *Sensible Soccer*. La sencillez de su estilo de juego, su perspectiva y su intuitivo control eran sus grandes bazas, que se mantienen en las nuevas entregas. De esta manera, el espíritu Kick Off se mantiene inalterable, ofreciendo emocionantes partidos entre 204 selecciones nacionales, cada una con el nivel calculado dependiendo de su rendimiento durante los úlitmos años. Incluirá un completo editor que permitirá variar esas características, para que sea el propio jugador quien decida sus equipos y jugadores favoritos. Estará disponible en las tiendas a partir



del próximo noviembre, y a un precio muy económico para que todo el mundo pueda acceder a la siempre intensa jugabilidad que proporcionan los Kick Off.



Codemasters

Mike Tyson regresa también en consola

Coincidiendo prácticamente también con su vuelta al ring, Mike Tyson, el poderoso y polémico púgil norteamericano, vuelve a convertirse en protagonista de un videojuego. Mike Tyson Heavyweight Boxing es el nombre del nuevo simulador de boxeo, que presentará un motor gráfico increíblemente realista, con una representación impresionante de las lesiones faciales. El físico de Tyson ha sido trasladado con la más absoluta fidelidad, para trasladar al jugador el realismo y la acción inherente a este deporte-espectáculo. El juego incluye los campeonatos mundiales con las medallas de oro, plata y bronce, y la misión del jugador será ganar estas competiciones para conseguir premios en metálico. Cuanto más dinero se acumule, más opciones juego se desbloquearán. De momento el juego sólo está confirmado para Xbox y sale en abril de 2002.



NOTICIAS





Sony Computer Entertainment

Desde el pasado 28 de septiembre, PlayStation 2 ha reducido su precio hasta unas más que atractivas 49.900 Ptas.

Aprovechando la deseada noticia de la rebaja del precio de PlayStation 2, James Armstrong incidió en el futuro más que prometedor de la consola: «Nunca antes habíamos visto tan increíble apoyo para una plataforma. Tenemos a multitud de desarrolladores apoyando a PS2. El mercado y los consumidores deben estar ansiosos ante lo que se avecina». Actualmente hay disponibles 110 títulos para PS2 y nada menos que 90 más llegarán en el transcurso de las próximas Navidades. En esas fechas, se espera que haya en el mercado 3,7 millones de PlayStation (sumando PlayStation, PSone y PS2). Además, no hay que olvidar que los usuarios de PS2 podrán jugar con más de 1.200 títulos de PSone y disfrutar del impresionante catálogo de películas en DVD disponibles. Con la nueva bajada y toda la oferta de entretenimiento que atesora, ya no hay excusa que valga para disfrutar de lo último en juegos del mercado y las últimas películas en DVD.

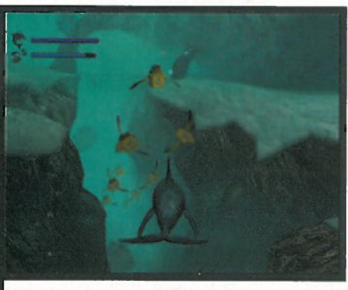
Sony C.E. - Sega

Sony C.E. distribuirá siete juegos de Sega para PlayStation 2

Hasta fin de año, tres títulos de Sega podrán jugarse en PlayStation 2 (amén del de sobra conocido por todos, *Crazy Taxi*, que distribuyó Acclaim en nuestro país). En primero de ellos es uno de los más esperados, y sus modos y maneras recuerdan mucho al todopoderoso *Metal Gear Solid*. Su nombre es Headhunter, está protagonizado por un héroe muy peculiar llamado Jack Wade, y nos envolverá en una atmósfera repleta de técnicas de infiltración, disparos, puzzles e incluso tendremos que montar en moto. Los amantes de los juegos relajados podrán también disfrutar con uno de los títulos más carismáticos de Sega: Ecco the Dolphin. Dividido en cuatro episodios, deberemos controlar al excelentemente animado delfín y explorar libremente el paisaje submarino, resolver todo tipo de enigmas, hablar con el resto de pobladores del fondo del mar y devolver la normalidad a su mundo. Por último, y con el misterioso nombre de Rez, Sega está preparando un curioso título donde nuestras acciones crearán diferentes ritmos que alterarán el apartado gráfico del entorno. Una auténtica incógnita que os intentaremos desvelar en cuanto tengamos más información de estos títulos..







***Ecco** nos traerá paisajes impresionantes y toda la magia del fondo del mar vista a traves de los ojos de un extraordinariamente realista delfín.*

Electronic Arts/ Fox Int.

Los Simpsons se ponen al volante

Los personajes creados por Matt Groening protagonizan un arrollador *arcade* de conducción para PS2 que llegará a las tiendas españolas el próximo mes de diciembre. The Simpsons Road Rage es un verdadero calco de *Crazy Taxi*, en el que atravesarás el casco urbano y la periferia de Springfield llevando en tu coche a Homer, Bart, Apu, Skinner, Moe y el resto del universo de la serie, hasta 25 personajes diferentes. Como en *Crazy Taxi*, el objetivo consiste en llevar al cliente antes de que el crono llegue a cero, esquivando el denso tráfico de la ciudad. Esta producción de Fox Interactive os deslumbrará por sus coloristas escenarios, repletos de humor y los constantes guiños al show de TV, que sus fans sabrán apreciar. Estad atentos, porque este juego promete ser uno de los «cracks» de estas navidades.



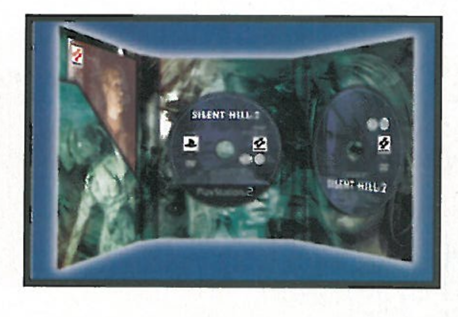




Konami

Silent Hill 2 saldrá a la venta en una edición especial

El extraordinario juego de Konami, sin duda una de las grandes joyas que veremos en este año 2001, saldrá a la venta en un precioso tríptico casi de coleccionista, adornado con soberbias imágenes del juego. Se llamara Silent Hill 2 Digi Pak y, además del juego, incluirá un suculento DVD repleto de extras. Desde un extraordinario *Making Of* del juego que incluye comentarios de sus creadores, hasta *trailers* de otros lanzamientos de la compañía, como el esperadísimo *Metal Gear Solid 2*. El precio del tríptico eleva en mil pesetas el habitual de los juegos de Konami, es decir, costará 11.490 Ptas. No está prevista la opción de poder adquirir el juego por separado, aunque según informa Konami, aún no es definitivo.





Noticias Grupo Zeta

Román de Vicente, director general de Prensa Diara de Grupo Zeta

El hasta ahora adjunto al director general de Grupo Zeta, Román de Vicente (Barcelona, 1972), ha sido nombrado director general de Prensa Diaria, cadena a la que pertenecen catorce cabeceras,



dos de ellos deportivas, y a la que también están adscritos, entre otros, cerca de ochenta periódicos gratuitos en toda España. Su incorporación a Grupo Zeta se produjo en 1997, a través del departamento de planificación y control de Prensa, por lo que siempre ha estado vinculado a la unidad de negocio que va a dirigir, tras haber sido adjunto al director general del grupo desde octubre de 2000. Antes de incorporarse a Grupo Zeta, De Vicente trabajó en las multinacionales CPC Spain y Dalgety/Spillers Spain, ambas ligadas al sector de alimentación, donde tuvo distintos niveles de responsabilidad. Ha colaborado también con empresas de análisis de mercado y agencias de publicidad. Román de Vicente se licenció en la U. de Barcelona en 1995, y máster MBA part-timo por la Escuela Superior de Administración y Dirección de Empresas (ESADE) de Barcelona. www.zetazeta.com

RESULTADOS de concursos

RESULTADOS DEL CONCURSO RAYMAN ADVANCE

Los ganadores son:

Iván Pérez Martín (ALBACETE)
Miguel Ángel Burgos Domene (TARRAGONA)
Alexander Sotras González (VIZCAYA)
Mario Megías Carazo (GRANADA)
Javier Maiquez Bascuñana (ALICANTE)
Alfredo José Fajardo López (ALBACETE)
Álvaro Santamaría Martínez (BURGOS)
José Antonio Nicolás Lax (MURCIA)
José Manuel Pareja Cabrerizo (GRANADA)
Jesús Vergara Vaquero (NAVARRA)
Óscar Martínez Iglesias (VALENCIA)
Mario Rodríguez García (SEVILLA)
David Pereira Vázquez (PONTEVEDRA)
Jesús Ángel Decea Córdoba (PALENCIA)
Alberto Robles Cano (BARCELONA)
Tomás Sarciat Roch (SEVILLA)
Pedro Javier Navarro Borja (ALICANTE)
Daniel Amador Pastor (VALENCIA)
Javier Sánchez Pastor (MADRID)
Ricardo Pueyo Casals (BARCELONA)
José María Lechuga Rodríguez (SEVILLA)
Javier Ramírez Ruiz (MADRID)
Víctor Manuel Fernández Almendro (CÁDIZ)
Alejandro Pallarés Nadal (BARCELONA)
Luis Rosales Granda (BARCELONA)



PlayStation 2. 1 Resident Evil Code: Veronica X 2 Gran Turismo 3: A-spec 3 Paris-Dakar Rally 4 Onimusha Warlords 5 Dark Cloud

PSone. 1 Metal Gear Solid 2 Digimon World 3 Final Fantasy VIII [Platinum] 4 Gran Turismo 2 [Platinum] 5 Alone In The Dark: The New Nightmare

Dreamcast. 1 Sonic Adventure 2 2 Soul Calibur 3 Virtua Tennis 4 Sonic Adventure 5 Resident Evil 3

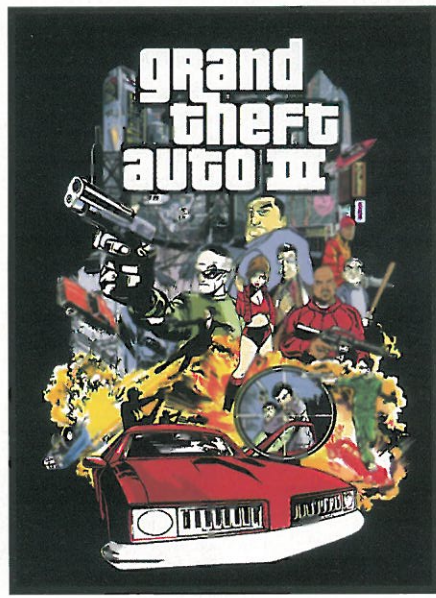
Nintendo 64. 1 Banjo Tooie 2 Excite Bike 64 3 Perfect Dark 4 The Legend Of Zelda: Majora's Mask 5 Kirby 64 The Crystal Shards

Game Boy Advance. 1 Super Mario Advance 2 Rayman Advance 3 Castlevania: Circle Of The Moon 4 Final Fight One 5 F-Zero: Maximum Velocity

Game Boy Color. 1 Pokémon Plata 2 Pokemon Oro 3 The Legend Of Zelda: Oracle Of Seasons 4 The Legend Of Zelda: Oracle Of Ages 5 Super Mario Bros. Deluxe

La saga se pasa a las tres dimensiones

Rockstar Games y DMA continúan su serie más emblemática en PlayStation 2



El paso del tiempo también tendrá su importancia. Algunas misiones sólo se podrán realizar a una determinada hora.



En el juego empuñaréis armas tan «ligeras» como este lanzallamas. Destrucción asegurada.

Sólo nos queda esperar a que llegue el mes de noviembre para comprobar cómo le ha sentado a la controvertida saga *Grand Theft Auto* el paso de los *sprites* y la perspectiva cenital a unas tres dimensiones que, por lo visto hasta ahora, prometen romper con todo lo conocido hasta el momento en lo referente a libertad y tamaño de los entornos. Liberty City será el escenario de las fechorías del protagonista, que deberá ganarse el respeto de una banda criminal a base de actos delictivos. Para ello, podrá robar cualquier coche que se cruce y emprender vertiginosas persecuciones con él o bien ir a pie manejando alguna de las múltiples armas que tiene a su disposición (cócteles *molotov*, fusiles, bates de béisbol...).

Sega Championship Football 90 Minutes

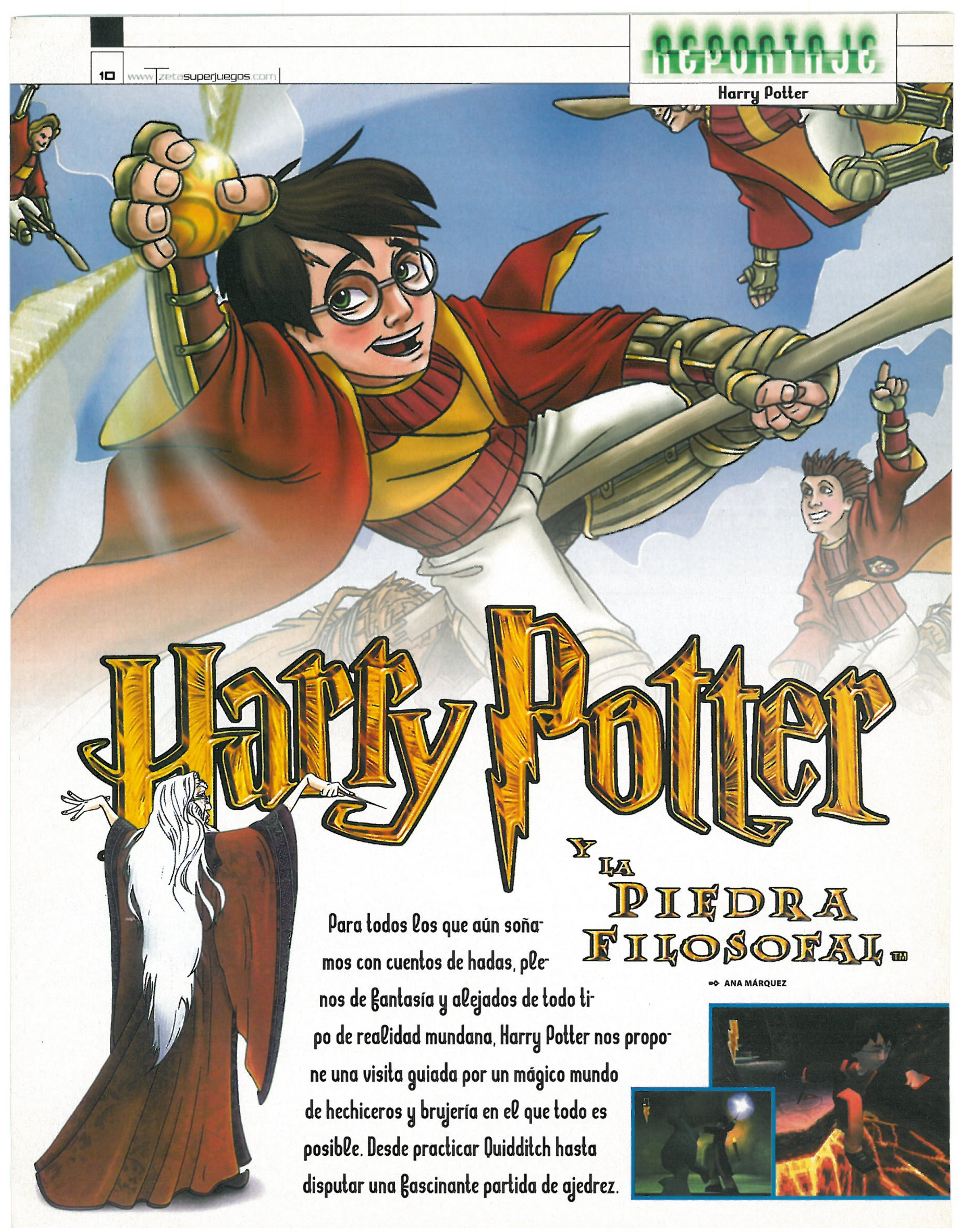
Sega y Smilebit lanzan el último título sobre el deporte rey para Dreamcast



Los nombres reales de todos los jugadores que saltan al terreno de juego serán recitados con más o menos acierto por el típico comentarista deportivo.

Aunque parece que ya no serán muchos los títulos que verán la luz en España para la 128 *bits* de Sega, aún habrá la posibilidad de disfutar de juegos que colmen las ansias de los acérrimos defensores de esta malograda consola. Uno de ellos será este Sega Championship Football 90 Minutes, un juego de fútbol que recoge toda la emoción y realismo de este deporte gracias a los equipos (tanto de Ligas nacionales como la inglesa, la española o la francesa como selecciones internacionales) y jugadores reales que incluye. Asimismo, estarán disponibles multitud de modos de juego, desde campeonato a entrenamientos. Próximamente en las tiendas para todos aquellos que echaban de menos sagas como la de *FIFA* o *International Superstar Soccer*.



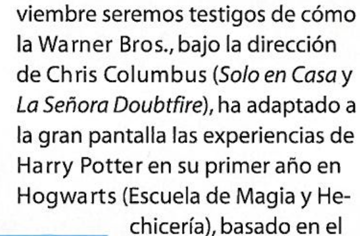


Harry Potter y la Piedra Filosofal™

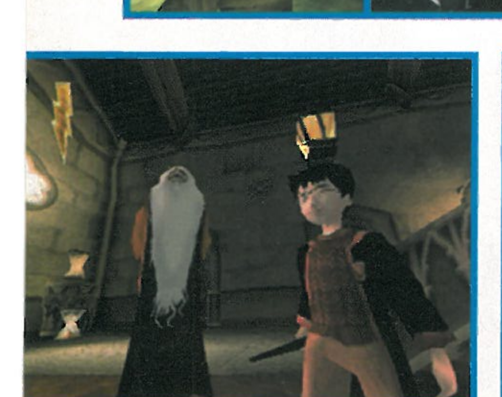
Para todos los que aún soñamos con cuentos de hadas, plenos de fantasía y alejados de todo tipo de realidad mundana, Harry Potter nos propone una visita guiada por un mágico mundo de hechiceros y brujería en el que todo es posible. Desde practicar Quidditch hasta disputar una fascinante partida de ajedrez.

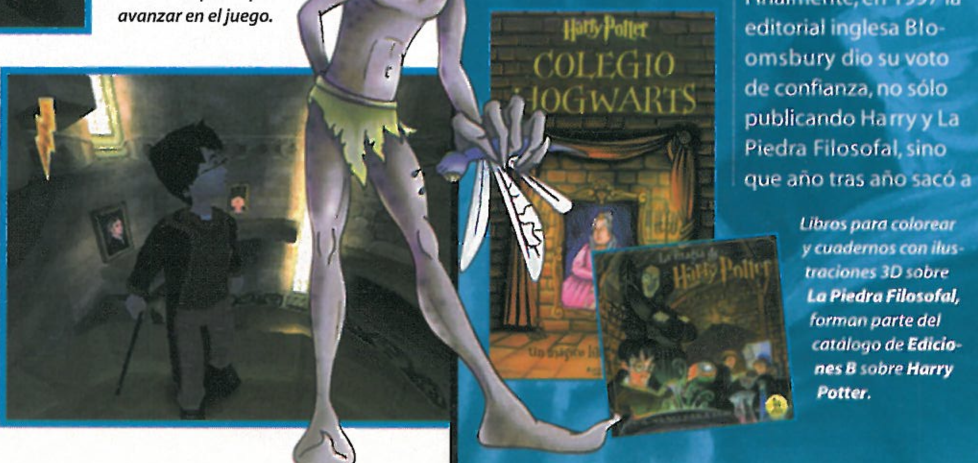
ANA MÁRQUEZ

Aras de realidad, es muy probable que en el planeta Tierra pase con los magos y brujas algo parecido a lo que plantean los libros de J.K. Rowling. Porque, sencillamente, no creemos en ellos. Los *muggles*, así es como define la autora a aquellos que no poseen poderes sobrenaturales, somos así, no vemos más allá de nuestro horizonte y rechazamos todo aquello que sobrepase la realidad. La fantasía no tiene cabida en nuestras mentes y por eso recurrimos a estos libros para creer, aunque sea por unos instantes, que los «grandes sueños» pueden existir. Esta, quizá, sea la clave del éxito de *Harry Potter*, que volviendo hacia atrás en el género de la fantasía para niños, rescata la esencia de la literatura anglosajona, pasando por *Alicia en el País de las Maravillas* hasta *El Hobbit*. En definitiva, una literatura infantil inteligente que ha revolucionado a toda la industria del arte y del entretenimiento. De las tres primeras ediciones (*La Piedra Filosofal*, *El Prisionero de Azkabán* y *La Cámara Secreta*) se han vendido en España un millón y medio de ejemplares, un total de 80 millones de ejemplares en todo el mundo. Y en tan solo siete meses, desde la aparición del último libro (9 de marzo) se han vendido 400.000 copias de *El Cáliz del Fuego*. Además, todas las ediciones han sido traducidas a 42 idiomas, desde el albanés hasta el zulú, en más de 200 países. Asimismo, el próximo 30 de noviembre seremos testigos de cómo la Warner Bros., bajo la dirección de Chris Columbus (*Solo en Casa* y *La Señora Doubtfire*), ha adaptado a la gran pantalla las experiencias de Harry Potter en su primer año en Hogwarts (Escuela de Magia y Hechicería), basado en el primer libro de la serie, La Piedra ▸



Harry utiliza la capa de la invisibilidad que heredó de su padre para avanzar en el juego.

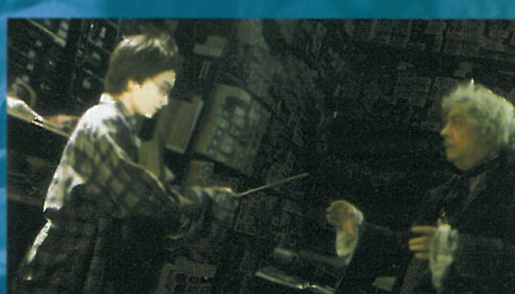


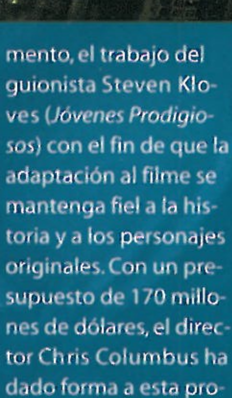




La película

El 30 de noviembre Harry Potter y La Piedra Filosofal se estrenará en España. Nueve meses de rodaje para revivir en dos horas un mito literario.

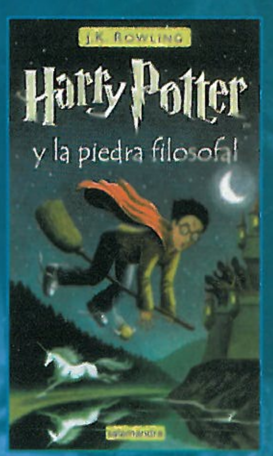




Efectos especiales de última generación, animales creados con la técnica *animatronics* y localizaciones históricas de Inglaterra, como el Castillo de Alnwick o la Universidad de Oxford, dan vida al mundo mágico de Harry Potter. Durante dos largas horas el nobel actor Daniel Radcliffe encarnará a Harry Potter y, junto a más de 50 intérpretes, ilustrará las aventuras que J.K. Rowling narra en La Piedra Filosofal. Asimismo, la autora supervisó, en todo momento, el trabajo del guionista Steven Kloves (*Jóvenes Prodigiosos*) con el fin de que la adaptación al filme se mantenga fiel a la historia y a los personajes originales. Con un presupuesto de 170 millones de dólares, el director Chris Columbus ha dado forma a esta producción de la Warner Bros. que se estrenará el 30 de noviembre. Esto sólo es el comienzo, pues esta productora americana compró los derechos de los dos primeros libros de J.K. Rowling con el propósito de trasladar, poco a poco, al cine la saga de Harry Potter.

El libro

La saga Harry Potter se ha convertido en uno de los mejores best-séller de la literatura infantil.



En un viaje en tren de Manchester a Londres, Harry Potter apareció en la mente de la escocesa J.K. Rowling, desde entonces las ideas sobre este personaje y sus hazañas no cesaron. Contaría la historia en 7 libros, cada uno correspondería a un año de Harry en Hogwarts (desde los 11 hasta los 17 años). Pero sus libros eran tan extensos, unas 300 página, y sin ilustraciones que ninguna editorial confiaba en esta obra. Finalmente, en 1997 la editorial inglesa Bloomsbury dio su voto de confianza, no sólo publicando Harry y La Piedra Filosofal, sino que año tras año sacó a la luz todas sus entregas: *El Prisionero de Azkabán*, *La Cámara Secreta* y *El Cáliz del Fuego*. Actualmente la autora escribe la próxima edición que, posiblemente, se titulará *Harry Potter y La Orden de Fénix* y se publicará en el 2002. Asimismo, Ediciones B saca a la venta con sello Potter diarios, calendarios, un libro desplegable de La Piedra Filosofal y cuadernos de actividades.

Libros para colorear y cuadernos con ilustraciones 3D sobre La Piedra Filosofal, forman parte del catálogo de Ediciones B sobre Harry Potter.

PSone

El aspecto de algunas de las fases se ha modernizado con respecto al original, pero el uso de luces y sombras mantienen su estética misteriosa.

Las páginas de un cuento se suceden unas tras otras mientras nos narran la historia de Harry Potter hasta llegar a la Escuela de Magia y Hechicería. Tras esta *intro*, tomaremos el control de Harry, y Ron (el mejor amigo del joven aprendiz de mago) nos enseñará a modo Tutorial las acrobacias que podemos realizar, así como el movimiento de varita «flipendo» para mover objetos y defendernos de posibles enemigos. A nuestro paso por las estancias, jardines y bosques de la Escuela contemplaremos encantadores y misteriosos escenarios 3D con un *engine* gráfico perfecto y suave, que muchos otros títulos de PSone desearían poseer. Un total de 42 niveles a explorar y todas aquellas misiones que aparecen originalmente en los libros, el jugador tendrá que realizarlas. Deberemos acudir a clases de Pociones y Hechizos a modo de divertidos minijuegos, jugar al *Quidditch*, enfrentarnos a *trolls* y, cómo no, hacerlo todo bien para conseguir puntos en favor de la casa Gryffindor. Interactuaremos con 20 personajes de la obra de Rowling y Ron, Hermione o Dumbledore nos ayudarán a pasar determinadas pruebas. Algunos escenarios, como bajar en una vagoneta a las profundidades de Gringotts (banco dirigido por gnomos), se han modernizado con respecto a la novela. Por supuesto, que quién-tú-sabes (Voldemort) aparecerá y habrá que hacerle frente, pero su presencia será como una figura misteriosa que siempre nos causará problemas. El *Quidditch* también está presente y la sensación de volar en una escoba tras la *Snitch* es increíble, pues Argonaut ha dotado al juego de una jugabilidad sencilla a la vez de fascinante. Además, al estar traducido y doblado al castellano, nuestro recorrido por el mundo de Harry será apasionante.

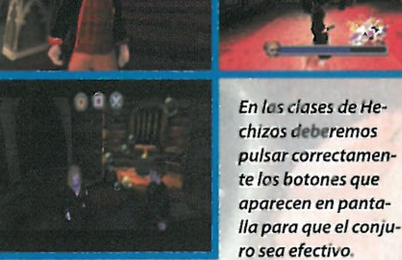


En el Quidditch, el buscador de la Snitch debe pasar por los círculos luminosos para aumentar de velocidad.

Recuerda que te hallas en Hogwarts, así que anda con cuidado, porque aunque las estatuas parecen estáticas, éstas pueden cobrar vida.

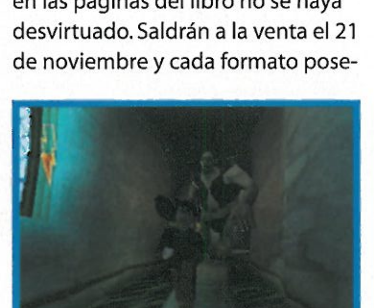


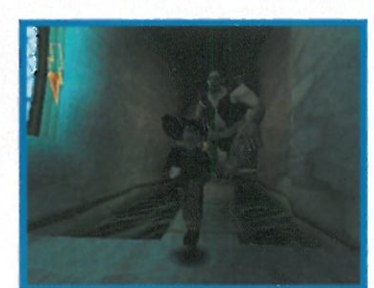
◄ Filosofal. Pero no sólo estará en el cine sino que también saltará a los videojuegos. Y es que no hay quien se resista ante tan maravillosa narración, pues Argonaut Games (veterano grupo programador británico de títulos como *Aladdin: La Venganza de Nasira*, las dos entregas de *Croc* o *El Emperador y sus Locuras*) ha recreado Harry Potter y La Piedra Filosofal para adaptarla al *hardware* de PSone, Game Boy Color, Game Boy Advance y PC, y con la supervisión de la compañía Electronic Arts han conseguido que el espíritu impreso en las páginas del libro no se haya desvirtuado. Saldrán a la venta el 21 de noviembre y cada formato poseerá sus propias características, ya que se mantendrán los mismos escenarios, pero los objetivos serán distintos para que quién-tú-sabes (Voldemort) no recupere su poder. Todas las tareas que tendrá que hacer el jugador, como jugar al ajedrez o aprender hechizos, aparecen originalmente en los libros, pero aquel que no lo haya leído o visto la película disfrutará descubriendo todo lo que rodea el mundo mágico de Harry Potter. Pues, a través del juego, perfectamente traducido al castellano, conocerá que Harry es el hijo de dos

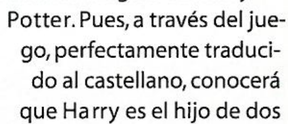


En las clases de Hechizos deberemos pulsar correctamente los botones que aparecen en pantalla para que el conjuro sea efectivo.

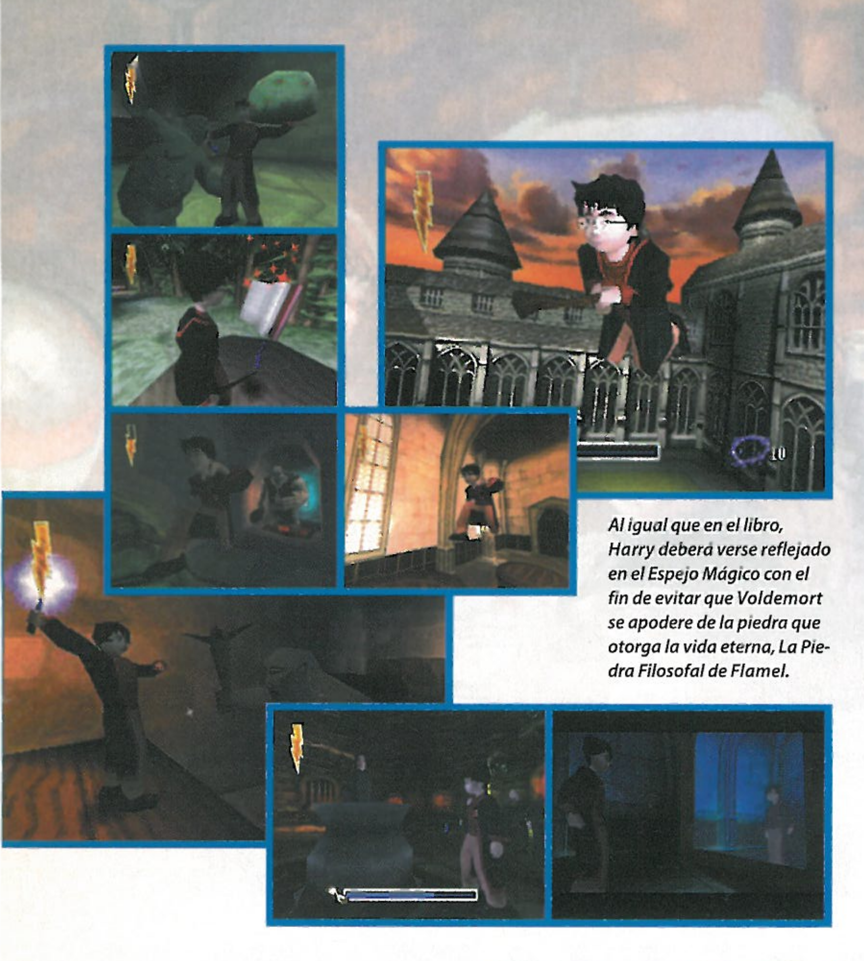




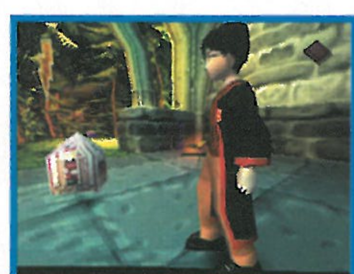








Al igual que en el libro, Harry deberá verse reflejado en el Espejo Mágico con el fin de evitar que Voldemort se apodere de la piedra que otorga la vida eterna, La Piedra Filosofal de Flamel.



magos que murieron en un enfrentamiento contra Voldemort, pero éste no pudo acabar con Harry y quién-tú-sabes desapareció misteriosamente. El pequeño Potter es enviado a vivir con sus tíos, una desagradable familia de *muggles*, y cuando éste cumplió once años ingresó en la Escuela de Magia y Hechicería, Hogwarts. A partir de aquí, empezarán sus verdaderas aventuras y donde el jugador deberá ayudar a Harry a hacer frente a sus enconados enemigos y a aprender encantamientos, tácticas de defensa contra las malas artes y a jugar al *Quidditch* (deporte nacional de magos), con el fin de obtener el mayor número de puntos para la casa Gryffindor (hogar que el Sombrero Seleccionador destinó para Harry Potter en Hogwarts). Sin duda, la saga del joven aprendiz de mago promete convertir nuestro mundo en un universo de fantasía invadido por magia, brujas y hechiceros.

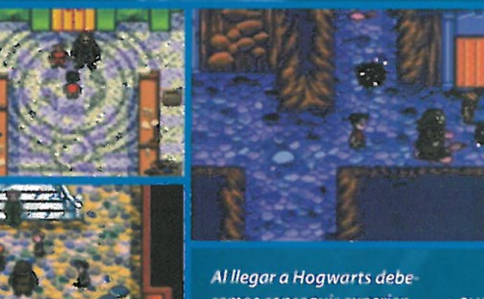


Game Boy Color

El deporte nacional de magos, Quidditch, es sustituido por el intercambio de cromos entre los personajes del juego y otros usuarios, vía Link Cable.

Acercándose más al estilo de los *RPG*, Harry Potter deberá adquirir a lo largo de su estancia en Hogwarts más y más experiencia para poder sobrevivir en el mundo de los magos. Para ello, será indispensable acudir a clases de Magia y Hechicería, enfrentarnos a quimeras y magos del lado oscuro, comprar valiosos *items* y un sinfín de utensilios indispensables. En este juego para la pequeña portátil de Nintendo, no habrá encuentros de *Quidditch*, pero en su lugar Argonaut ha incorporado un interesante sistema de intercambio de cartas.

Al igual que en el libro, Harry obtendrá cromos de célebres magos y, para hacerte con todos, deberás negociarlos con Ron, Hermione y otros personajes del juego o intercambiarlos con otros usuarios a través del *Link Cable*. Además, tendremos que resolver algún que otro *puzzle* y superar ocho pruebas a modo de minijuegos montados sobre la escoba voladora de Harry Potter, una fabulosa *Nimbus 2000*.

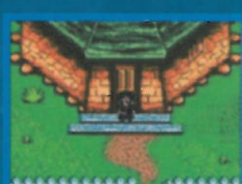


Al llegar a Hogwarts deberemos conseguir experiencia e items para derrotar a todos los enemigos.



Game Boy Advance

Los textos de la versión de La Piedra Filosofal para la potente portátil de Nintendo han sido traducidos a más de una decena de idiomas.

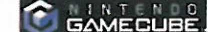


Nada tiene que envidiar al *software* de PSone. La historia que narra J.K. Rowling en La Piedra Filosofal se transforma en una trepidante aventura donde se mezclan minijuegos y plataformas, aprovechando al máximo los 32 *bits* de GBA. Bajo unos gráficos 2D en perspectiva isométrica, pero con personajes renderizados en 3D, participaremos en partidos de *Quidditch* y exploraremos los suburbios de Hogwarts. Interactuaremos con más de 20 personajes protagonistas de la narrativa, como el Profesor Snape o Dumbledore, que nos ayudarán o impedirán cumplir los 20 objetivos que Harry Potter debe concluir en su primer año en la Escuela de aprendices de magos.









GAME CUBE



Desde el 14 de septiembre es posible comprobar cómo es el futuro de los videojuegos según **Nintendo**. El arranque en **Japón** ha sido discreto, pero las cifras de cara a final de año parece que pueden dispararse gracias a las grandes expectativas del mercado norteamericano donde la consola aparecerá a mediados del mes de noviembre.

LA PEQUEÑA GRAN MÁQUINA DE NINTENDO

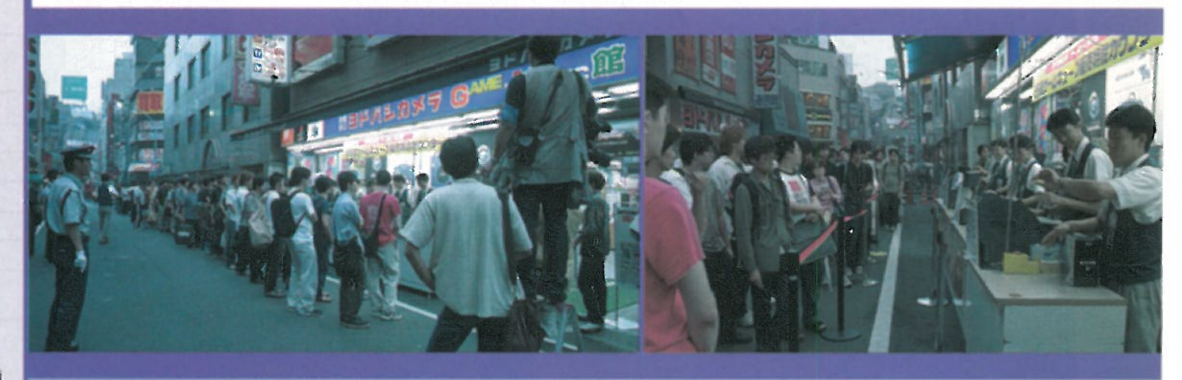
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

MPU (Unidad Microprocesador)*	Power PC de IBM («Gekko»)
Proceso de fabricación	Tecnología de Semiconductores de Cobre de 0.18 micras
Frecuencia de reloj	485 MHz
Capacidad de CPU	1125 Dmips (Dhrystone 2.1)
Precisión de Datos Internos	32 bit Enteros y 64 bit Coma Flotante
Ancho de Banda Bus Externo	1.3 GB/Segundo (máximo)
Caché Interna	L1: Instrucciones 32 KB, Datos 32 KB (8 vías) L2: 256KB (2 vías)
Sistema LSI	Custom chip "Flipper" (ATI/Nintendo)
Proceso de Fabricación	0.18 micras DRAM Incorporada NEC
Frecuencia de Reloj	162.5 Mhz
Frame Buffer Incorporado	Aprox. 2MB
Velocidad de la Memoria de Frame Buffer	6.2 nanosegundos. (1T-SRAM)
Caché de Texturas Incorporado	Aprox. 1MB
Velocidad Memoria Caché de Texturas	6.2 nanosegundos. (1T-SRAM)
Ancho de Banda de Acceso a las Texturas	10.4GB/Segundo (con todos los efectos por paso)
Ancho de Banda de la Memoria Principal	2.6GB/Segundo (con todos los efectos por paso)
Color, Z Buffer	Cada uno 24 bits
Función de Procesamiento de Imagen	Niebla, Sub pixel Anti-aliasing, 8 Luces por HW Alpha Blendig, Virtual Texture Desing, Multi-texture, Mapping/Bump/Environment, Mapping, MIPMAP, Bilinear Filtering, Real-time Texture Decompression (S3TC), etc.
Otros	Real-time Decompression of Display List, HW Motion Compensation Capability

(*) La MPU Gekko integra la CPU Power PC en chip personalizado de juegos

(Las siguientes funciones de sonido están incorporadas en el sistema LSI)

Procesador de Sonido	DSP 16 bit Especial (Custom Chip Macronix)
Memoria de Instrucción	8KB RAM + 8KB ROM
Memoria de Datos	8KB RAM + 4KB ROM
Frecuencia de Reloj	81 Mhz
Número Máximo de Canales	ADPCM: 64 ch
Frecuencia de Muestreo	48KHz
Memoria de Sistema	40 MB
Capacidad Aritmética	13 GFLOPS (máximo) (MPU, Geometry Engine, HW Lighting Total)
Capacidad Real de Procesamiento Gráfico	De 6 a 12 millones de Polígonos/Segundo (Capacidad de procesamiento estimada en un juego real incluyendo modelados complejos, texturas, etc.)
Memoria Principal de Sistema	24 MB Velocidad de Acceso: 10 ons o menos (1T - SRAM)
Memoria de Sonido	16 MB (81MHz DRAM)
Unidad de Disco	CAV (Constant Angular Velocity, Velocidad Angular Constante) Tiempo de Acceso Medio al Sistema 128 ms Velocidad de Transmisión de Datos: de 16Mbps a 25Mbps
Soporte	Disco para NINTENDO GAMECUBE: 8 cm, basado en la Tecnología de Disco Óptico de Matsushita. Capacidad aproximada 1,5 GB
Entrada/Salida	Puerto de Mando de Control (x4) Ranura Digicard (x2) Salida Analógica AV Salida Digital AV Puerto Serie de Alta Velocidad Puerto Paralelo de Alta Velocidad
Alimentación	Adaptador de corriente DC12V x 3,5 A
Dimensiones	150 mm x 110 mm x 161 mm











Todo es minúsculo. Los puertos para los 4 mandos, las ranuras para las tarjetas de memoria, la entrada de la fuente de alimentación... Los discos de 8 cm de diámetro sustituyen al elegante, pero limitado y caro formato cartucho.



→ DOC



Aunque en esta ocasión no se encuentra acompañado por títulos como *Super Mario 64* o *PilotWings*, esta nueva entrega del original *Wave Race* no podía perderse el lanzamiento de la nueva y potente máquina de **Nintendo: Game Cube.**

El motor de Wave Race Blue Storm es capaz de mezclar el reflejo del escenario y el fondo acuático deformándose.

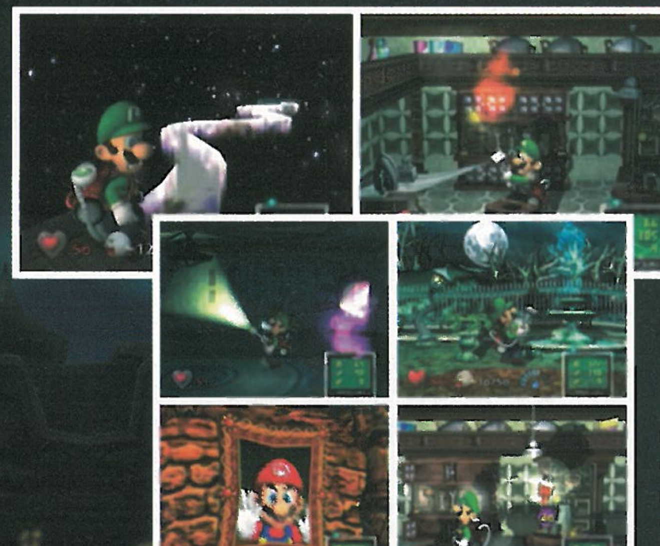
Arriba a la izquierda podéis ver una instantánea del modo Training (un completísimo Tutorial). Arriba contemplaréis una de las múltiples acrobacias que los corredores son capaces de realizar (algunas de ellas idénticas a las del primer Wave Race para Nintendo 64).

Blue Storm evoluciona la idea del primer *Wave Race* para Nintendo 64, añadiendo nuevos personajes con diferentes rasgos y personalidades, creando un motor gráfico que apenas se diferencia con la realidad y, lo más importante, una jugabilidad que basa gran parte de su alta dificultad en los efectos ambientales que se desencadenan continuamente en cada una de las carreras. Gráficamente, el título programado por Nintendo Software Technologies (creadores de *Ridge Racer 64*), posee, junto al genial *Splashdown* para PS2, el «efecto acuático» mejor conseguido en una consola: reflejos dinámicos de los escenarios, olas que chocan contra las orillas y los corredores, caudal que aumenta y disminuye en cada una de las vueltas, fondo del agua deformándose de una forma casi real, etc. Dicho caudal no se limita a adornar el apartado visual de WRBS, ya que el hecho de que el agua sea tan real condicionará nuestro control sobre los personajes, dificultando en numerosas ocasiones los virajes y obligando al jugador a buscar rutas alternativas, ya que la marea puede cerrarnos ciertas vías y atajos hacia la meta. El efecto «agua» no será lo único que nos sorprenderá, pues este título hace gala de los mejores y más reales efectos ambientales que hemos visto en un juego de sus características: espuma acuática, niebla, lluvia, *lens flare* (la luz del sol), etc. Wave Race Blue Storm cuenta con nuevos modos de juego como el *Training* (especie de Tutorial en el que nos enseñarán hasta a acelerar) y ocho escenarios (incluido *Dolphin Park*) que, dependiendo de la dificultad escogida, mostrarán tres diferentes itinerarios.

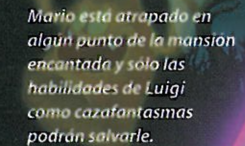




La apuesta de Nintendo para acompañar a Game Cube en el día del lanzamiento no está protagonizada, como suele ser tradición, por Mario, sino por su hermano Luigi. El eterno secundario adquiere por fin un papel protagonista, y nada menos que en el título que pretende demostrar la potencia técnica de GC. Shigeru Miyamoto nos presenta la divertida odisea de un cazafantasmas, algo cobarde, pero dispuesto a limpiar un siniestro caserón de espectrales inquilinos...







Mario está atrapado en algún punto de la mansion encantada y sólo las habilidades de Luigi como cazafantasmas podrán salvarle.

Prueba de que Luigi's Mansion fue el título estrella del lanzamiento de Game Cube, es que se vendió cinco veces más en las tiendas japonesas que los otros dos juegos para GC comercializados el mismo 14 de septiembre. Luigi's Mansion nació en el Space World 2000 de Nintendo celebrado en Tokio, como una demostración técnica de las capacidades gráficas de su nueva consola. No fue hasta el E3 de este año cuando la compañía desveló que la «technical demo» era en realidad un juego para Game Cube, el primero. Con Mario secuestrado en algún punto de un caserón encantado de 90 habitaciones, Luigi no tiene otra alternativa que adentrarse entre sus siniestros muros, equipado con un rudimentario equipo de cazafantasmas (Nintendo ha tomado «prestados» multitud de elementos de la célebre película de Ivan Reitman). Luigi va equipado con un aspirador capaz de «tragarse» no sólo el polvo y el dinero desperdigado por la casa, sino a cualquier espectro, siempre y cuando éste haya sido









El aspirador de Luigi es capaz de absorber no sólo fantasmas, sino de tragarse manteles, posters, monedas y puede ser utilizado incluso para lanzar objetos.



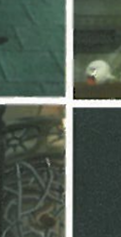
Luigi's Mansion™









Luigi va equipado con lo último de Nintendo: *Game Boy Horror*.

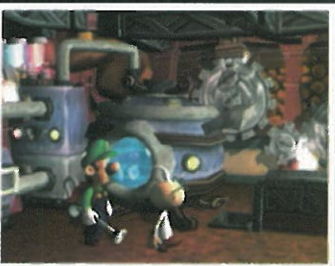
deslumbrado por la luz de la linterna. En ese momento se inicia una lucha titánica entre fantasma y jugador, muy parecida a la que se desarrolla entre pez y pescador en un juego de pesca. Eso en el caso de los fantasmas normales. Atrapar a los antiguos moradores de la casa, los espectros principales, es una tarea mucho más complicada y divertida que requiere incluso mover elementos del escenario y hacer uso del otro ingenio con el que va equipado Luigi, una *Game Boy Horror*. Con Luigi's Mansion, Nintendo no ha podido fabricar mejor carta de presentación para demostrar el poderío técnico de Game Cube. El modelado, la animación, el uso de la luz, las transparencias utilizadas en los fantasmas, el detalle de los escenarios, la solidez del entorno... Los fabulosos gráficos de Luigi's Mansion suponen un paso de gigante respecto a todo lo que había hecho Nintendo hasta ahora. Y todo ello acompañado de la legendaria jugabilidad de la casa. Aunque no sea tan extenso como *Super Mario 64*, no se podría desear mejor título para estrenar GC.

Aunque Mario no es el protagonista, Nintendo no ha olvidado incorporar a Luigi's Mansion algunos personajes de su entorno, como Toad o los siempre temibles Boos, cuya aparición en este juego está más justificada que nunca.

LUIGI, EL CAZADOR DE FANTASMAS

Aunque el equipamiento de Luigi ofrece un look algo cutre (el aspirador conserva las ruedas y todo), es infalible a la hora de capturar las almas desperdigadas por el caserón. Para atrapar a un espectro es preciso deslumbrarle con la linterna para, en el momento en que su corazón se hace visible, usar el aspirador como si de una caña se tratase. El profesor Oyama ya se encargará más tarde de procesar los fantasmas y convertirlos en cuadros.





ÓSCAR

SUPER MONKEY BALL

Debutar en la nueva plataforma del que durante años ha sido la competencia, no debe ser fácil. Qué mejor manera de evitar las tensiones que presentar un juego tan divertido, pero mucho menos pretencioso, como los de la propia **Nintendo**.

El tercer y más particular acompañante de Game Cube el día de su lanzamiento fue este Super Monkey Ball. Amusement Vision firma el juego más arriesgado de la primera mini hornada, ya que técnicamente se encuentra bastante por detrás de *Wave Race* y *Luigi's Mansion* debido, no a otra cosa, si no a que la mecánica de juego es tan simple que para llevarla a la pantalla no hace falta alardear en exceso. Basado en *Marble Madness*, en *Super Monkey Ball* lo que tenemos que hacer es guiar a un «mico» encerrado en una esfera a lo largo de unos recorridos que pueden inclinarse en función de nuestro desplazamiento, variar su punto de equilibrio, moverse o incluso varias cosas combinadas. ¿Parece estúpido verdad? Pues ni siquiera las abuelas hacen ascos a este tipo de juegos, todo es probarlo. Muchos modos de juego para un máximo de cuatro jugadores (algunos bloqueados en principio), unos gráficos aceptables y un sonido calcado al de la máquina *arcade* de la que procede, es lo que puedes encontrar en este pedacito de historia de 8 cm de diámetro. Ésto supone el primer juego SEGA (con mayúsculas) en una consola de sobremesa Nintendo. Toda una aberración hace escasamente un año que, a día de hoy, significa toda una positiva y gratificante realidad. Esperamos verlo en España junto a la consola el día de su lanzamiento, allá por el mes de marzo.



Tras acumular 2500 puntos podremos acceder a los minijuegos. Estos consisten en modalidades de Billar, Bolos y Golf. Siempre haremos de bola, claro.



El que más entiende de bananas en la redacción, Nemesis, nos perjura que Dole es una conocida marca.











Namco ha rescatado para esta primera entrega en 128 bits uno de los elementos del Ace Combat original: el modo Versus para dos jugadores.

Ace Combat 04: Shattered Skies llegará al mercado europeo con un nuevo nombre, **Ace Combat: Distant Thunder**. Esperemos que ése sea el único cambio que sufra el original japonés antes de llegar a nuestras manos.

PlayStation 2

made in japan

Género > Sim. de Vuelo

Ace Combat 04 Shattered Skies

Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco

En Namco ya nos pusieron en guardia durante la visita a sus oficinas, el pasado Tokyo Game Show de Primavera, Ace Combat 04 no iba a parecerse a ningún otro simulador de vuelo para consola. Años de desarrollo (que incluyen la utilización de fotos por satélite para los escenarios y la grabación de sonidos reales de motores, micro en mano, en bases militares) aunados a la legendaria jugabilidad de los *Ace Combat* y el potente *hardware* de PlayStation 2 sólo podían dar como resultado esta obra maestra llamada AC04 Shattered Skies. En su primera encarnación en 128 *bits*, AC04 respeta y conserva la mecánica y las principales señas de identidad de la saga. Sólo se han introducido pequeñas variantes para hacer el juego aún mas atractivo que sus predecesores. Ahora, en determinadas fases será posible regresar, en plena misión, a la base o el portaviones para recargar armamento y continuar con la exterminación de los objetivos enemigos en tierra, mar y aire. Los aviones pueden equiparse de un arma secundaria, además de las ametralladoras y los



misiles térmicos, que varía según el caza o bombardero seleccionado. Bombas de fragmentación o guiadas por láser, *napalm* y todo tipo de cohetes y misiles pueden ser acoplados antes de cada misión. Tanto estas armas como los aviones han sido reproducidos con total fidelidad respecto a los modelos reales. Como sus hermanos de PSX, Ace Combat 04 ofrece la facilidad de manejo y la mecánica de un *arcade*, pero no tiene nada que envidiar al

La utilización de fotos tomadas por satélite y el talento de Namco han dado como resultado unos escenarios increíbles que parecen sacados de un vídeo.

Entre misión y misión, el juego nos obsequia con una historia paralela, narrada por una voz en inglés.

¿Adiós a los escenarios urbanos?

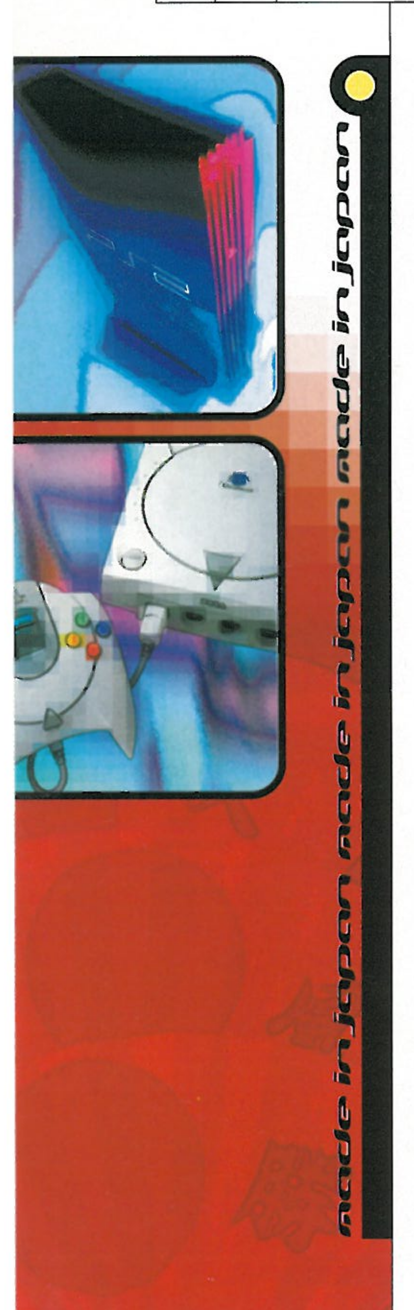
Los atroces ataques terroristas del pasado 11 de septiembre en Estados Unidos han provocado cambios e incluso la cancelación de aquellos juegos con aspectos que pudieran recordar o relacionarse con los atentados. Entre los títulos damnificados estaría la versión occidental de Ace Combat 04. Según algunas fuentes, los escenarios urbanos, una de la señas de identidad de la saga desde sus inicios en PlayStation, podrían ser suprimidos para evitar suspicacias.





PS2

más potente y realista simulador de vuelo para PC. Sus 18 campañas componen un verdadero lujo para los sentidos. Cordilleras, ciudades, desiertos y valles han sido reproducidos con tanta calidad que tendrás que frotarte los ojos para asegurarte de que no estás viendo un vídeo. Todo lo que aparece en pantalla está generado por tu PlayStation 2 y con un tiempo de carga que jamás excede de los dos segundos. En enero podrás experimentarlo por tí mismo, cuando la versión PAL llegue a las tiendas. Ojalá lo haga sin cambios. NEMESIS



El título de Capcom puede jugarse en modo Versus a través de Internet (en Japón, claro), incluso entre dos consolas diferentes.

Género > Beat'em-up 2D

Capcom vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001

Formato > DVD-ROM/GD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom

Cuando Capcom anunció la aparición de un título que enfrentaba sus personajes con los de SNK, nadie terminó de creérselo. Tras alguna decepción con el primer *CVS*, esta segunda entrega incluye elementos que lo convierten, al fin, en el juego soñado por todos los aficionados a los *beat'em-up*. Además de la inclusión de nuevos personajes como Haohmaru (*Samurai Shodown*), Maki (*Final Fight 2*) o Kyosuke (*Rival Schools*), las novedades más importantes radican en el uso de seis botones en lugar de cuatro y en el aumento de estilos de juego (*Grooves*). En esta nueva edición, podremos jugar con seis diferentes *Grooves*, entre los que destacan los modos Extra y *Advanced* de *KOF*, el típico de *SF Alpha*, uno similar al de *SFIII* (Parry) y hasta una mezcla entre *Samurai Shodown* y *Garou: Mark of The Wolves*. Capcom Vs SNK 2 es, sin duda alguna, el mejor y más completo *beat'em-up* bidimensional jamás creado. DOC

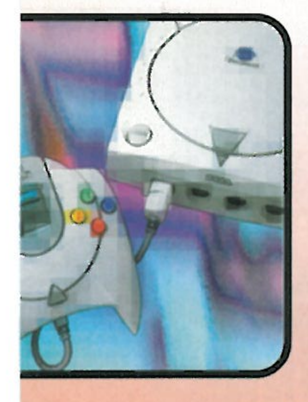


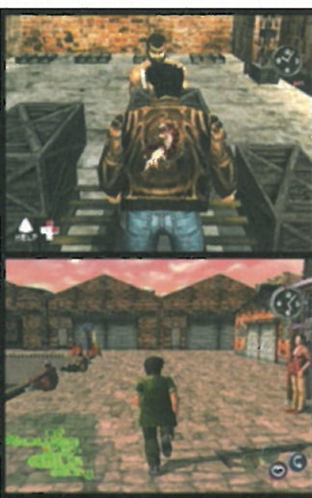
PlayStation 2 / Dreamcast






The Nations
Demuestra tu capacidad de estrategia, en tus manos está su suerte.
Construcción
Justicia
Progreso
Supervivencia
Magníficos y fascinantes gráficos con distintos niveles evolutivos para hacer progresar tu nación. Modo multijugador por red local y por Internet.
JoWooD Productions
ZG
Zeta Games
GRUPO ZETA
www.thenations-game.com



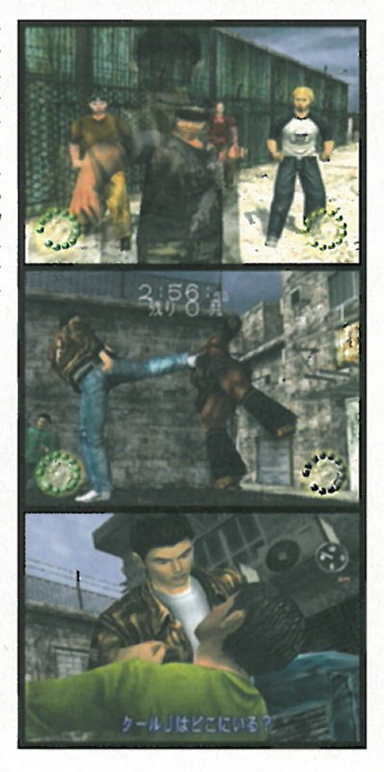


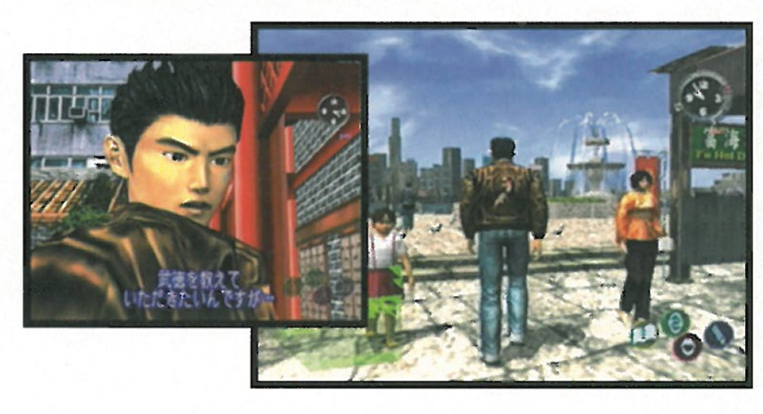
Una buena, aunque agotadora, forma de ganar dinero será trabajar como descargador en los muelles. Abajo podemos ver cómo Ryo sigue a Wong en primera persona.





La clásica modalidad Free Battle se ha visto actualizada con una nueva perspectiva en primera persona. También se ha incluido el necesario medidor de energía para todos los enemigos.



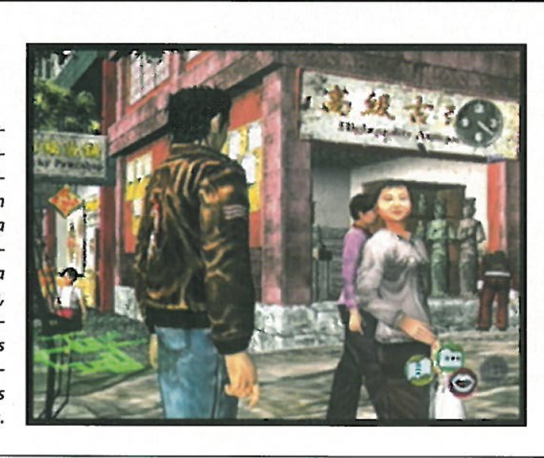




Género > F.R.E.E.

Shenmue II

Formato > 4 GD-ROM Compañía > Sega Programador > AM2 of CRI



Para orientarnos de una forma más efectiva se incluye un pequeño mapa en la parte inferior izquierda de la pantalla, en el que, incluso, podremos marcar los lugares más significativos.

El segundo legado de Yu Suzuki para la humanidad ha nacido y aunque parezca increíble ha logrado eclipsar la magnificencia y perfección de la anterior obra. Shenmue II puede considerarse, sin ningún tipo de temor, el juego más ambicioso y perfecto jamás creado. Las dimensiones del escenario se han multiplicado por diez, el número de personajes simultáneos en pantalla es insultante, la arquitectura urbana es mucho más compleja, intrincada, realista y rica en detalles y por si esto fuera poco se han implementado efectivas rutinas gráficas de iluminación, humo y transparencia. Shenmue II tiene vida propia y logra transmitirla al jugador. Nada más comenzar a jugar con él caeremos aturdidos ante tal cantidad de información audiovisual y podremos sentir el agobio real de Ryo tras llegar a un concurrido puerto de Hong Kong, uno de los escenarios, junto a Kowloon y Guilin, don-





A través del pad tendremos un acceso más directo a las acciones del protagonista. Se podrá hablar, preguntar sobre algo específico, consultar un mapa, acceder al diario o al inventario...



Las nuevas recreativas que aparecen en Shenmue II serán Outrun (el coche es diferente) y Afterburner II. Siguen apareciendo Space Harrier, Hang-On y la máquina de dardos.





Dreamcast



de transcurre esta segunda parte y que equivale a tres capítulos más de *Shenmue*. Recordad que en total son 16. La evolución técnica en *Shenmue* es impresionante, pero el apartado jugabilidad, ligeramente criticado, tampoco se queda a la zaga. Se ha aumentado el número de *QTE's* (incluyendo los nuevos *QTE Command*), las peleas *Free Battle* se han mejorado, se incluyen dos nuevas *coin-op* (*Out Run* y *Afterburner II*) y se ha optimizado enormemente el *interface* con el usuario gracias a un pequeño mapa en pantalla (perderse en este juego es fácil) y la utilización de todos los botones del *pad* para acciones específicas. La expresividad facial y naturalidad de Ryo y el resto de personajes, atención a las nuevas incorporaciones femeninas (Joy, Shuei y Shenhua) han sufrido una clara evolución y se asemeja peligrosamente a lo visto en *FFX*. Shenmue II y sus 4 GD's ponen el *hardware* de DC al límite y dejan en entredicho a consolas superiores. La magna creación de Yu Suzuki continúa, capítulo a capítulo, su ascensión imparable hacia ese lugar del cielo donde descansan las obras de arte. Por cierto, será uno de los juegos que acompañe el lanzamiento de Xbox. **THE ELF**

Además de los clásicos QTE's (Quick Time Events), se han incorporado los Command QTE, en los que habrá que realizar una combinación de controles para superar las pruebas.

made in japan made in japan made in japan

En cada fase tendrás que hacer uso de los objetos que encuentres a tu paso para poder desbloquear puertas o avanzar por cascadas y caminos inundados.

Los final bosses, a excepción del último, no son difíciles de derrotar siempre y cuando descubras cuáles son sus puntos débiles.

Género > Plataformas

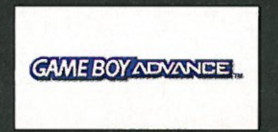
Klonoa: Empire of Dreams

Formato > 32 MB Compañía > Namco Programador > Namco

Mientras la Luna irrumpe en el cielo para iluminar nuestros mejores sueños, Namco conquista el mundo onírico para dar entrada a Klonoa en GBA. A años luz queda aquella peculiar versión para la portátil Wonderswan pues, acercándose a la calidad gráfica de *Phantomile* de PSone, Namco rescata la jugabilidad de *Lunatea's Veil* inspirándose en fases y *puzzles* de esta edición para PS2. Siete localizaciones a explorar, más un jefe final te esperan en cada mundo. En total son cinco y si completas cada uno, activarás simpáticos Extras. Al igual que en la versión para PS2, Klonoa no sólo llevará su poderoso anillo, sino que en determinados escenarios hará uso de una tabla para deslizarse por originales pendientes con el fin de recoger los 100 diamantes. Aunque hacerse con todos los *items* resulta casi imposible y en determinadas situaciones no sabrás cómo avanzar, la dificultad no es muy elevada. Derrotar a los *final bosses* es cuestión de adivinar cuáles son sus puntos débiles. Quizá el único pero de Klonoa: Empire of Dreams es su limitada duración, pero por lo demás (melodías, FX, jugabilidad,...) es extraordinario. Tan sólo queda esperar a que este sueño se haga realidad en Europa. **ANNA**



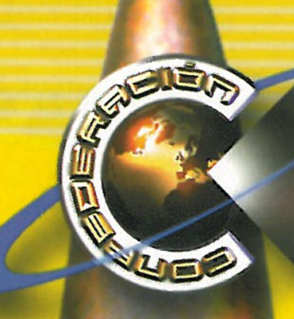
Game Boy Advance



JUEGOS EN RED

INTERNET

Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com



Servicio Atención al Cliente

902 15 23 18

atencion_cliente@confederacion.com

CAMPEONATO COUNTER STRIKE

LIGA DE OTOÑO-INVIERNO CONFEDERACIÓN

Ven y Participa jugando a Counter Strike

en nuestros servidores de competición.

Premios todas las semanas para los primeros clasificados,

y aún más premios si demuestras al final de la liga

que eres el mejor de tu localidad.

Para informarte, acércate a tu Confederción más cercana

o visita nuestra web www.confederacion.com

www.confederacion.com

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
rad[illegible]@confederacion.com

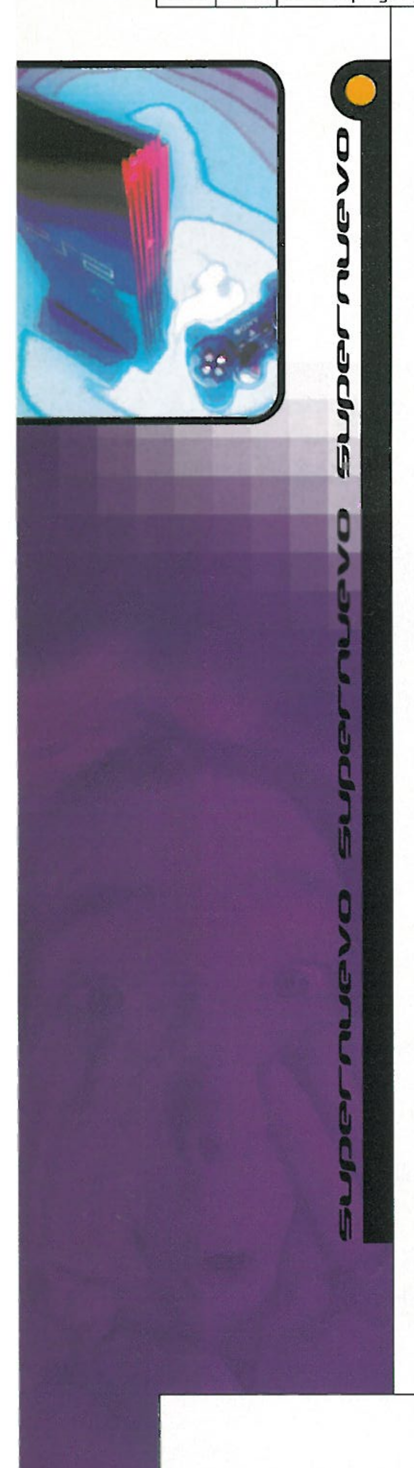
VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

PRÓXIMAS APERTURAS: BURGOS

NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304
y expansion@confederacion.com





Al comienzo del juego, el sabio que está junto a Jak nos dará instrucciones precisas sobre cómo progresar en nuestra aventura y cómo convertir a Daxter de nuevo en una persona.





A cambio de pescar unos peces, el personaje de la derecha nos dejará utilizar su barca. Debajo, el A-Grav Zoomer, indispensable para llegar a la Aldea Roca.



Género > Plataformas 3D

Jak & Daxter



Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Naughty Dog País > Estados Unidos

Los creadores del primer *Crash Bandicoot* son los encargados de trasladarnos a un nuevo mundo, a una dimensión en la que un juego abandona tal calificativo y se convierte en un hábitat repleto de extraños organismos que parecen estar vivos. Naughty Dog ha conseguido camuflar, bajo un inmenso universo vivo, uno de los mejores videojuegos jamás creados para un sistema de entretenimiento de nueva generación. Claramente inspirado en títulos como *Mario 64* o *Banjo-Kazooie*, Jak & Daxter nos trasladará a un fantástico mundo tridimensional, increíblemente detallado, en el que nos esperan ocho diferentes escenarios, decenas de personajes con los que interactuar, multitud de misiones que completar, cientos de objetos por recoger y muchas, muchas horas de diversión junto a Jak y Daxter. Al igual que el primer *Crash*, este nuevo título de Naughty Dog supone un salto en



Jak y Daxter, momentos después de recoger una de las preciadas baterías repartidas por el mapeado del juego. Para ser exactos, esta imagen está tomada tras ayudar al pescador.

*El motor creado por **Naughty Dog** para **Jak & Daxter** muestra en pantalla todos los elementos a los que llegue nuestra visión. Además, posee un sistema de iluminación impresionante, se mueve suavemente...*

*Isla Niebla, lugar donde encontrarás la fuente de Eco Negro, está repleta de artilugios fabricados por los **Lurkers**.*

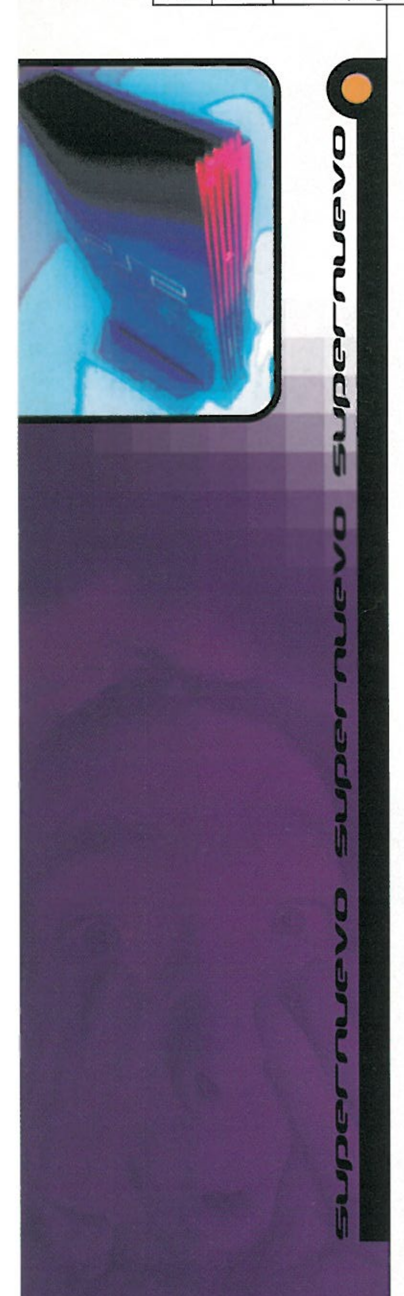
PlayStation 2

PS2

la evolución del género de las plataformas, uniendo en un solo título un divertido argumento, una absorbente jugabilidad y un motor gráfico que nada tiene que ver con lo que hemos visto hasta ahora en PS2. Dicho motor muestra el escenario en todo momento, sin ocultar un solo detalle con efectos de niebla ni desapariciones poligonales, mientras mueve todos sus elementos (que son muchos) a una velocidad cercana a los 60 fotogramas por segundo. Lo mejor de su motor es la carga entre cada uno de los ocho escenarios, inexistente a los ojos del jugador. Otro de los importantes elementos de Jak & Daxter es su desarrollo, el cual nos obligará a hacernos con un número determinado de *power cells* (baterías) en cada uno de los escenarios. Para conseguir dichas baterías, tendremos que cumplir diversas y divertidas misiones, que van desde perseguir una bandada de gaviotas en la playa hasta recuperar la musa perdida del escultor del poblado. Jak & Daxter llegará con la posibilidad de seleccionar en cualquier momento el idioma de las voces y los textos (incluido un perfecto castellano) y con un menú para mostrar la imagen en 16:9, 4:3, a 50 y a 60 Hertzios. DOC



***Daxter** siempre está haciendo comentarios jocosos y realizando acciones cómicas como esta.*





Sol Badguy y Ky Kyske, los dos personajes protagonistas del juego, miden sus fuerzas en uno de los escenarios más trabajados de Guilty Gear X.

Debajo podéis observar un fotograma de la secuencia del ataque Destroy de Johnny. A diferencia del primer GG, ahora ganaremos un round en lugar del combate completo.















Esta captura demuestra el buen hacer de los programadores de Arc System Works a la hora de diseñar tanto personajes como escenarios.





Género > Beat'em-up 2D

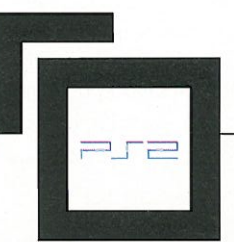
Guilty Gear X

Formato > CD-ROM   Compañía > Sammy   Programador > Arc System Works   País > Japón



Tras más de un año con PS2 en el mercado, este mes ha sido el elegido por dos diferentes compañías para inaugurar el género del *beat'em-up* bidimensional en dicha consola. Por un lado, Capcom pone a la venta *Capcom Vs SNK 2* y, por otro, llega hasta nosotros la esperada versión Guilty Gear X para los 128 *bits* de Sony. El título de Arc System Works supone una total evolución en el género, mostrando un detalle visual nunca visto en un juego de sus características y añadiendo una gran cantidad de elementos a su original jugabilidad. Guilty Gear X posee decenas de posibilidades «prestadas» de otros *beat'em-up*, como los *Air Combos* o los *Chain Combos,* y añade movimientos como el *Faultless Defense* (método de defensa contra los movimientos especiales) o el *Destroy*, que ya aparecía en el primer *GG* y que en esta ocasión te hace ganar un *round*, no la batalla completa. Esta versión para PlayStation 2 mantiene todas las impresionantes características gráficas de la edición recreativa y de la conversión realizada para Dreamcast (no comercializada en España), una de las cuales muestra a los personajes al doble de la resolución que en juegos como *Capcom Vs SNK*. Lo que aún no sabemos es si en esta versión europea será incluido el modo *Omake* (galería de ilustraciones, etc.). La compañía encargada de traer hasta nosotros GGX será, como de costumbre, Virgin Interactive. ➜ **DOC**

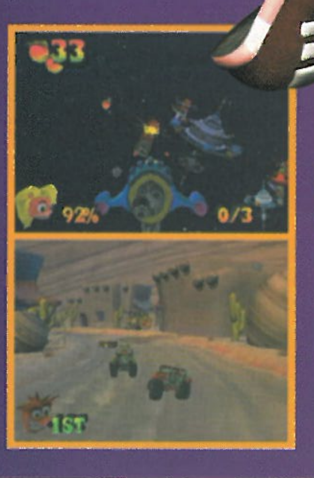
PlayStation 2







Crash y su hermana Coco disfrutarán a lo grande a bordo de todo tipo de vehículos durante el juego. Vagonetas en una mina, un patinete huyendo de un *tsunami*, una carrera de coches en el desierto o pilotando un avión con los enemigos disparando en todo momento. Son algunas de las fases que *Traveller's Tales* ha preparado para dotar a la aventura de variedad y diversión.







El Dr. Neo Cortex y sus secuaces se reúnen para hacerle la vida imposible al bueno de Crash, que de nuevo tendrá que luchar contra su némesis.







Los jefes finales del juego brillan por sus variados patrones de ataque y original diseño.

Género > Plataformas

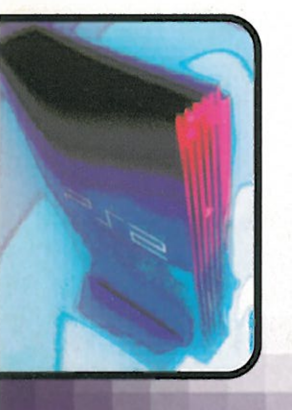
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Formato > CD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Traveller's Tales País > Reino Unido

Después de un intento fallido (el juego era bastante malo) con *Crash Bash*, la simpática mascota de PSone se pasa a los 128 *bits* de Sony con una aventura plataformera que recupera el espíritu original de *Crash Bandicoot*. Nuestro héroe se enfrentará por enésima vez contra el Dr. Neo Cortex y toda su corte de seguidores. A lo largo de 30 niveles, no pararemos de saltar plataformas, esquivar trampas y, por supuesto, recoger manzanas y reventar cajas para mejorar nuestro porcentaje. Tal y como ocurría en *Crash Bandicoot Warped*, también tendremos que regresar a cada una de las fases y entrar en la modalidad contra el crono. Sólo de esta forma podremos visitar los últimos cinco niveles del juego. Por supuesto, el aspecto gráfico del mundo de *Crash Bandicoot* ha mejorado bastante, aunque Traveller's Tales se ha basado fielmente en el trabajo original desarrollado por Naughty Dog. Lo mismo ocurre con las melodías, algunas de las cuales resultarán completamente familiares para los que hayan seguido las aventuras de este personajillo desde sus inicios. En definitiva, más de lo mismo pero con una impresionante puesta en escena y una mayor variedad que en entregas anteriores. Sin duda, una gran noticia para los seguidores de *Crash Bandicoot*. R. DREAMER











Susumu Matsushita ha creado y supervisado todos los diseños del juego. Desde el protagonista, Maximo, hasta los escenarios y el más insignificante de los enemigos.







Saga Ghosts'N Goblins

Es uno de los cimientos sobre la que se sustenta la leyenda Capcom ¿Acaso hay alguien que jamás haya jugado a una de sus tres entregas? Los *fans* de Arthur ya fuimos felices hace tres años, cuando Capcom decidió dedicar a esta saga el segundo volumen de *Generation*.

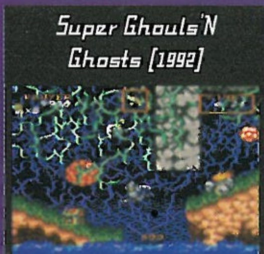
Ghosts'N Goblins [1985]



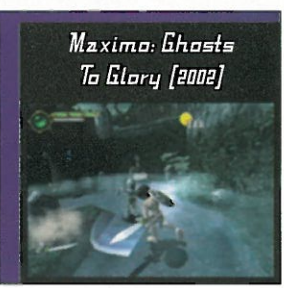
Ghouls'N Ghosts [1988]



Super Ghouls'N Ghosts [1992]



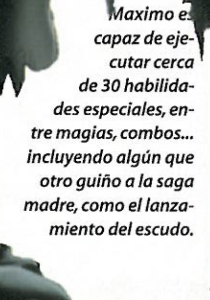
Maximo: Ghosts To Glory [2002]



Género > Arcade

Maximo: Ghosts to Glory

Formato > DVD-ROM   Compañía > Capcom   Programador > Capcom Digital Studios   País > Estados Unidos





Maximo es capaz de ejecutar cerca de 30 habilidades especiales, entre magias, combos... incluyendo algún que otro guiño a la saga madre, como el lanzamiento del escudo.

Tal y como prometimos el mes pasado, os adelantamos algo más de información acerca de Maximo: Ghosts to Glory, el bombazo que está preparando Capcom para el 2002. Desarrollado en Estados Unidos y con diseños del genial artista japonés Susumu Matsushita, Maximo es el merecido homenaje de Capcom Digital Studios a la emblemática saga *Ghosts'N Goblins*. El piloso caballero Arthur cede el testigo a un nuevo héroe y las 2D dan paso a entornos tridimensionales, pero el espíritu del clásico sigue latente en cada una de las 31 fases que compondrán este *arcade*. Tommy Tallarico se ha inspirado en las melodías más recordadas de *Ghosts'N Goblins* y *Ghouls'N Ghosts* para crear la música que acompañará las andanzas de este caballero que, como su predecesor, llega a perder la armadura al contactar con un enemigo. Combatir en calzoncillos no es, ni mucho menos, el único



Maximo: Ghosts To Glory se estructura en cinco mundos que en total ofrecen 31 fases de puro y duro arcade. Como no podía ser de otra forma, todo comienza en un cementerio.

A diferencia de Arthur, Maximo sólo dispone de una espada como arma, aunque ésta puede mejorarse hasta alcanzar incluso el aspecto del sable láser de un caballero Jedi.

PlayStation 2

PS2

En los jefes es donde se aprecia con más claridad la mano de Susumu Matsushita. Para muestra, el fogoso gordo de arriba.

guiño a la saga. Enemigos como los fantasmas, los zombis, los *totems* lanzadores de calaveras, los hechizos que te convierten en anciano y en bebé, la armadura de oro y otros múltiples aspectos rescatados de la trilogía *G&G*, convergen a la perfección con elementos totalmente nuevos. Más de 30 movimientos especiales que el héroe, Maximo, puede llegar a ejecutar. A pesar de ser un equipo de programación americano, Capcom Digital Studios, demuestra con este título poseer un ilimitado respeto y un enorme conocimiento sobre una saga que, no olvidemos, vivió su última entrega hace exactamente diez años en Super Nintendo. Y técnicamente, hablamos de un juego que es un verdadero prodigio, tanto en lo referente a la ambientación como en la calidad y la solidez de los gráficos. El encanto y el humor que caracteriza el trabajo de Susumu Matsushita, padre de las portadas de la célebre revista japonesa *Famitsu*, se siente en cada fase, en cada escenario y en cada villano de Maximo: Ghosts To Glory. Un *arcade* de la vieja escuela actualizado a los nuevos tiempos. Y ¡ojo! Todavía se encuentra en desarrollo. El resultado final aún puede sobrepasar nuestras expectativas. **NEMESIS**

supernuevo supernuevo supernuevo

En la primera fase Cyprien se encontrará con este simpático personaje. Además de contarle que está sucediendo le ayudará a desenvolverse.

No sólo las plataformas serán un peligro para el protagonista. Cuando se encuentre con algún enemigo dispondrá de un tirachinas para defenderse. También hay una opción para disparar en primera persona.

Súper Cyprien

El pequeño protagonista podrá transformarse en el súper héroe de sus sueños. Recolectando los *items* necesarios para rellenar la barra de energía, podrá, durante un tiempo limitado, ejecutar súper saltos, disparar bolas de fuego y rayos electrizantes.

Género > Plataformas/Acción

Evil Twin

Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > In Utero País > Francia

El género de plataformas no cuenta con muchos títulos en PlayStation 2. Ahora se suma la última producción de In Utero, un grupo de desarrollo en la nómina de Ubi Soft. Se trata de un juego que combina las plataformas con la aventura. El protagonista, un niño de un orfelinato llamado Cyprien, es conducido a un extraño mundo en el país de los sueños. Allí será guiado para liberar a sus amigos y a los seres amigables que vaya encontrando a lo largo del juego, para finalmente regresar al mundo real convertido en un héroe. El entorno gráfico de Evil Twin, con claras influencias de películas como *La Ciudad de los Niños Perdidos*, retrata a la perfección el ambiente del lugar fantástico donde transcurre la aventura. En los ocho mundos, con 76 niveles diferentes, encontraremos unos cien tipos de enemigos. Además, Evil Twin cuenta con secuencias que irán desentrañando la historia. Sin embargo, la consistencia del juego está debilitada por continuas ralentizaciones y una dinámica bastante lineal que puede llegar a aburrir a los jugadores más exigentes, pero hasta que no veamos la versión final no emitiremos ningún veredicto. R. DREAMER



Toda la aventura comienza durante el cumpleaños de Cyprien en el orfanato.

PlayStation 2





Lawrence Mujari se presentará ante nosotros de esta guisa. Si aterrizamos en una buena posición, completar la misión será más sencillo que si nos dejamos caer en cualquier sitio.





Arriba, una escena del mini-juego llamado Elimination. En él tendremos que deshacernos de un número determinado de enemigos. A la izquierda, **Lian** recibe un certero disparo en la nariz.



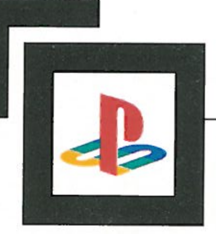
Género > Aventura/Shooter

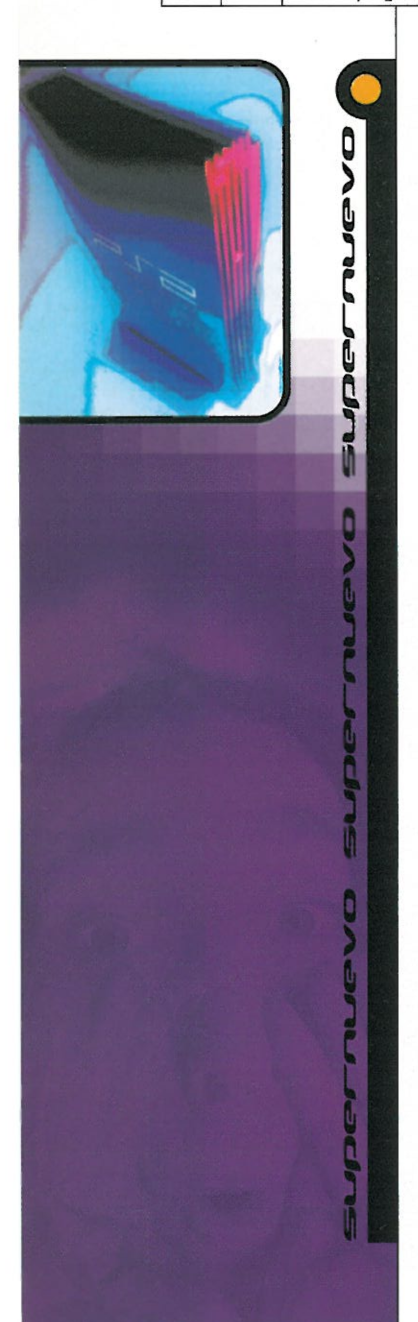
Syphon Filter 3

Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > S.C.E.A. País > Estados Unidos

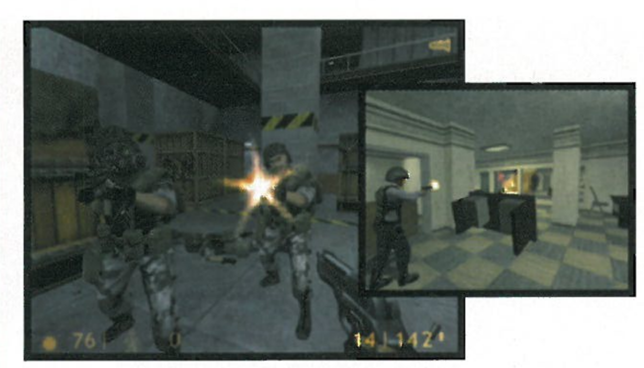
Gabriel Logan y su inseparable compañera Lian Xing regresan a los 32 *bits* de Sony en lo que parece ser su última aparición en PSone. Syphon Filter 3 presenta un desarrollo similar al de anteriores entregas, aunque incluye nuevas armas (una de ellas posee un visor para ver através de los objetos sólidos), misiones más largas y complejas en las que tendremos que realizar multitud de acciones y un enrevesado argumento repleto de golpes de efecto y *flashback*, que nos hará completar misiones que tuvieron lugar antes del primer *Syphon Filter*. Dicho argumento, dependiendo de la misión, nos pondrá en la piel de Gabe, Lian o de un nuevo personaje llamado Lawrence Mujari. El motor gráfico creado por Sony es tan bueno como el de las dos anteriores entregas, aunque se han mejorado los efectos de luz y se ha modificado el aspecto de los personajes, haciendo sus facciones más duras y expresivas y, de este modo, enfocando el título a un público más adulto. Las novedades más importantes de SF3 son su completísimo *Versus* para dos jugadores y su nuevo modo *mini-games*, que comprende diferentes modalidades (*Assassin*, *Biathlon*, *Demolition*, *Elimination* y *Thief*), donde tendremos que eliminar un objetivo humano sin ser detectado, deshacernos de un cierto número de enemigos, cubrir las espaldas de un desactivador mientras inutiliza cargas explosivas repartidas por el escenario. Syphon Filter 3 llegará a España doblado y traducido al castellano, al igual que sus dos anteriores entregas. DOC

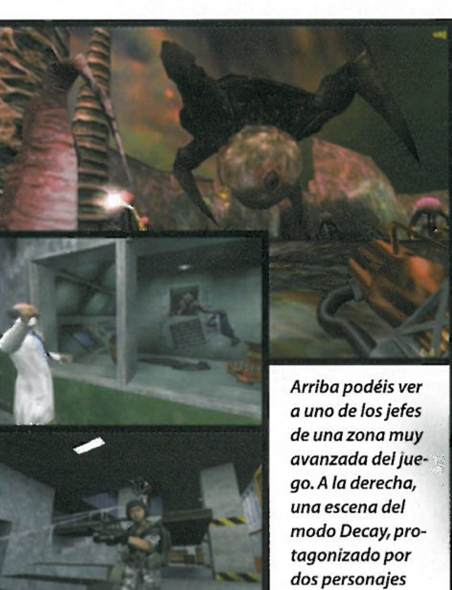






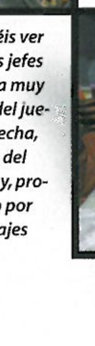








Lo último en deportes de riesgo: «Intenta eliminar a uno de los monstruos más gigantescos de Half-Life con una simple barra de hierro».



Arriba podéis ver a uno de los jefes de una zona muy avanzada del juego. A la derecha, una escena del modo Decay, protagonizado por dos personajes femeninos.



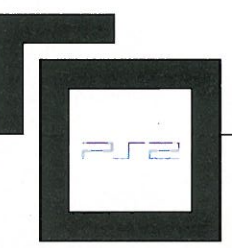
Género > Shoot'em-up

Half Life

Formato > CD-ROM Compañía > Vivendi-Universal Programador > Gearbox País > Estados Unidos

Después de varias idas y venidas de una fugaz versión para Dreamcast, que nunca verá la luz, y de la conversión de dicha edición doméstica (*Blue Shift*) para PC, Half-Life está a punto de hacer aparición en PlayStation 2. Este nuevo Half-Life para los 128 *bits* de Sony conserva el motor gráfico mejorado creado para la versión Dreamcast, el impresionante modo Historia, cuyo argumento encandiló a miles de usuarios de PC y la característica jugabilidad que empujó a más de 50 publicaciones diferentes a convertir a Half-Life en el juego del año 1999. Al igual que en el Half-Life de Dreamcast, en el caso de que éste hubiera llegado a salir, esta versión para PlayStation 2 incluye un nuevo modo de juego llamado *Decay*, que es una aventura paralela a la de Gordon Freeman dividida en diferentes misiones. El mayor atractivo de dicho modo es la posibilidad de jugarlo en modo Cooperativo con dos jugadores (*split-screen*), ya que cada una de sus misiones posee una gran cantidad de *puzzles* que sólo podremos resolver con la ayuda de nuestro compañero. Si lo que queremos es acabar con un amigo, esta versión de HL también incluye un modo *Deathmatch* para dos jugadores, el cual nos permitirá seleccionar entre 6 personajes y 10 escenarios. Al contrario de lo que ocurrió con la versión para PS2 de *Quake III*, en este Half-Life podremos utilizar un teclado y un ratón USB para controlar a nuestro personaje, algo que agradecerán los más aficionados al género del *Shoot'em-up* en primera persona. **DOC**

PlayStation 2



a fondo PLAYSTATION 2

FIFA 2002

La saga FIFA se **renueva** gracias a un sistema de **pases** que permite una total **libertad** al usuario. Además, ofrece su habitual oferta de opciones, tanto en equipos como en competiciones.



El sistema de pases presenta como novedad la posibilidad de solicitar a un jugador que se desmarque. Dicho jugador aparece con una estela luminosa y la trayectoria que va a seguir es recogida mediante una línea punteada.

De las cuatro cámaras de la anterior entrega se pasa a ocho. En todas ellas pueden modificarse el grado de inclinación y el zoom.

El año pasado la saga *FIFA* dio el salto a PlayStation 2, tras cinco versiones para los 32 *bits* de Sony. El citado programa mantenía tanto el sistema de juego como las opciones de sus antecesores, aunque mejoraba notablemente el apartado gráfico. La segunda entrega para PlayStation 2 no se limita a realizar un lavado de cara, ya que entre las novedades se incluye un nuevo sistema de pases que elimina el, hasta ahora habitual, pase al pie. De este modo, el usuario puede elegir libremente el lugar al que quiere dirigir el balón, permitiéndole jugadas que se alejan de las rutinas que se repiten una y otra vez durante los partidos. Para ello, se puede determinar la dirección y la potencia, a lo que se une la posibilidad de solicitar a un compañero que se desmarque pulsando el botón «L1». Además, mediante una línea discontinua, se marca la dirección de desmarque lo cual sirve para conocer de antemano la posición a la que debe enviarse el pase. Otra de las novedades a destacar en este título es que el nuevo rostro de *FIFA*, en







En la línea de sus antecesores, destaca el enorme despliegue de jugadores reales incluidos. Sólo los más importantes han sido reproducidos de forma individual, mientras que para los restantes existe un completo editor.

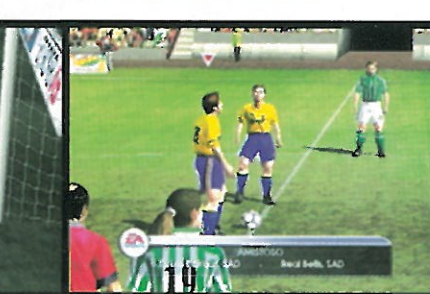












sustitución de Mendieta, es el guardameta del Real Madrid y de la selección española, Iker Casillas. En cuanto a los restantes aspectos, Electronic Arts ha mantenido los magníficos comentarios de Lama y González y la gran variedad de opciones que se han convertido en una de las señas de identidad de toda la saga. Asimismo, se incluyen: los clubes de 16 Ligas, una completa gama de selecciones, jugadores reales y una oferta de competiciones casi interminable. Dentro de este último aspecto se vuelven a añadir hasta tres temporadas consecutivas, con varias competiciones cada una, y se incorpora la fase de clasificación para el próximo mundial a disputar en el verano de 2002. El único problema de FIFA 2002 es el desplazamiento aéreo del balón, cuyas leyes físicas no terminan de responder a la realidad. **CHIP & CE**

La oferta de competiciones incluye desde una Copa de Europa de Campeones hasta 16 Ligas nacionales (la de Brasil y la de Suiza sustituyen a la de Holanda y Grecia). Entre las novedades, destaca la fase de clasificación para el mundial de 2002.









GRÁFICOS 9,0

Las espectaculares secuencias dejan muy clara la enorme calidad gráfica en la reproducción de jugadores y equipaciones oficiales. Sin embargo, la sensación cuando el balón va por el aire deja mucho que desear.

MÚSICA/FX 9,6

Los comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González** siguen creando escuela dentro de los simuladores futbolísticos. En el apartado musical cuentan con grupos de primera fila, destacando su aportación en la *intro*.

JUGABILIDAD 9,4

El nuevo sistema de pases es lo más destacado en cuanto a la jugabilidad de *FIFA 2002*. Su inclusión ha obligado a cambiar la configuración del mando, reduciendo los regates automáticos de anteriores ocasiones.

DURACIÓN 9,3

La variedad de opciones es una garantía para asegurar muchas horas de juego. Lo más destacado es la posibilidad de disputar hasta tres temporadas consecutivas. Por otra parte, también existen competiciones ocultas.

GLOBAL 9'3





Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8
Competiciones > 6 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (910 KB)

a fondo PLAYSTATION 2

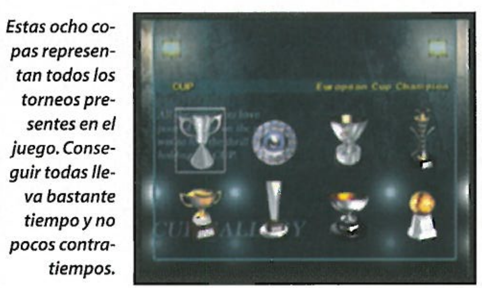
PRO EVOLUTION



KCET vuelve a demostrar que cuando se habla de fútbol hay que contar con ellos. Aun con sus «defectos» y «carencias», **Pro Evolution Soccer** es, hoy por hoy, el mejor juego del fútbol en **PS2**.



Al final de cada período podréis ver un resumen de las jugadas más interesantes. Es una de las grandes novedades de la versión PAL.



Estas ocho copas representan todos los torneos presentes en el juego. Conseguir todas lleva bastante tiempo y no pocos contratiempos.





Cuando vimos, hace ya unos meses, las primeras imágenes y vídeos de este juego, la mayoría no dábamos crédito a nuestros ojos. Aquello era tan perfecto que costaba creer que pudiera ser un juego. Después de varios meses difrutando de Pro Evolution Soccer (contando la versión nipona, la inglesa y esta hispano-italiana), hemos de decir que aún hay ocasiones en que esa sensación nos vuelve a asaltar. El juego es increíble, increíblemente bueno y, si no fuera por un par de cuestiones que después explicaremos, el mejor con diferencia de la primera hornada del deporte rey en PS2. Pro Evolution Soccer ha conseguido aunar belleza, espectáculo y





Las jugadas a balón parado son más complicadas que en la versión nipona de PES.



SOCCER

rigor. Es el más vistoso de calle y sus competidores no han logrado el grado de perfección a la hora de recrear los movimientos de los jugadores, ni del balón y ni mucho menos la integración de ambos en el entorno, sin saltos ni ralentizaciones o acelerones. Pro Evolution Soccer es el más real en apariencia pero, sobre todo, en el comportamiento e inteligencia de los futbolistas sobre el campo. Para ganar aquí hay que trabajar mucho las jugadas y controlar las posiciones, tanto las nuestras como la de los contrarios. Pero, y esto es lo interesante, también hay que superar a la máquina en picardía, habilidad e intuición. En Pro Evolution Soccer no hay mucho lugar para las frivolidades y el espectáculo no depende de chilenas, espuelas y demás virguerías, aunque también las incluya. Exige siempre el máximo y esa exigencia se convierte en una fuente inagotable de diversión y entretenimiento. Cada partido es diferente al anterior y lo mismo se puede decir del desarrollo de las distintas competiciones. Aunque no posea el número de torneos de sus rivales, este nuevo título de KCET es un juego con una vida casi eterna por su estudiadísimo nivel de dificultad. Después de lo dicho, ¿qué le impide ser el rey absoluto del género en PS2? Pues, simplemente, que no cuenta con una Liga o una *Champions League*, que hay jugadores con nombre figurado y que los comentaristas están lejos de igualar a Manolo Lama y Paco González. Si tuviera eso, *FIFA 2002* y *Esto es Fútbol 2002* serían aspirantes en vez de rivales. **DE LUCAR**







Si ***Pro Evolution Soccer*** contara con competiciones como la Liga española o la *Champions League*, no tendría ningún rival.

GRÁFICOS



Absolutamente genial. Los estadios, los jugadores, la animación, el balón, la luz y cómo está integrado todo, hacen de este juego el modelo a seguir. El parecido físico con los jugadores es, en algunos casos, realmente increíble.

MÚSICA/FX



La ambientación de los estadios es bastante buena y se pueden escuchar hasta cánticos y gritos de ánimo típicos. Los locutores son los de siempre. Muestran voluntad pero no son comparables a **Manolo Lama** y **Paco González**.

JUGABILIDAD



Si lo comparamos con sus competidores, es un juego mucho más exigente y que requiere trabajar mucho más las jugadas. En un juego de fútbol eso es muy bueno. Aumenta nuestro interés y le añade mucha más emoción.

DURACIÓN



Es uno de esos títulos con los que resulta casi imposible cansarse de jugar. Si contara con una Liga nacional o con las competiciones continentales, la nota sería mucho mayor. Aún así, con lo que tiene, tardaréis mucho en dejarlo.

GLOBAL





Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Konami. Programador > KCET Jugadores > 1-8 Competiciones > 8
Equipos> Clubes y Selecciones Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card (182 Kb)



ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE





La saga que inspiró el género del *Survival Horror* a Capcom llega con su último capítulo a PlayStation 2. La aventura es exactamente la misma que vimos en PSone y Dreamcast. La única variación importante se centra en el apartado gráfico que ha subido muchos enteros al aprovechar el potencial de la consola. Ahora, los personajes poligonales han sido representados de una forma más realista y se integran mucho mejor con los escenarios. Estos últimos, a pesar de estar prerrenderizados resultan impactantes por el detalle con el que han sido recreados. Sin embargo, títulos como *Onimusha* que han exprimido los gráficos 2D a límites insospechados con todo tipo de efectos y *Devil May Cry*, con escenarios 3D de una calidad similar, demuestran que Darkworks podría haberse esmerado mucho más en este apartado. Pero si te gustan las aventuras no te pierdas este juego. **R. DREAMER**

Los jefes finales son el culmen de la acción, aunque a veces puedan terminar con nuestra paciencia.









GRAFICOS 8,6

Los escenarios en 2D se presentan más detallados y con una definición a años luz de la versión de **PSone**. Lo mismo ocurre con los personajes, el cambio es mucho más notable. Pero ya hay juegos en 3D con esta calidad.

MUSICA/FX 8,6

La banda sonora intenta ser tan inquietante y perturbadora como la de *Silent Hill*, pero sin llegar a alcanzar su calidad. De los efectos sonoros hay que destacar que las voces están dobladas al castellano íntegramente.

JUGABILIDAD 7,8

Siguiendo la tradición de la serie nos encontramos ante un juego de aventuras, *puzzles* y acción. El sistema de detección puede ser un problema para los primeros y el de apuntar el arma desesperante para liquidar enemigos.

DURACION 8,9

En este *Alone in the Dark* contamos con dos personajes para la misma aventura. Cada uno de ellos la vivirá de una forma diferente, incluso visitando lugares exclusivos para cada uno de ellos. En fin, hay juego para rato.

GLOBAL





• **Género** > Aventura/Acción • **Formato** > DVD-Rom • **Compañía** > Infogrames • **Programador** > Darkworks
• **Jugadores** > 1 • **Personajes** > 2 • **Texto/Doblaje** > Castellano/Cast. • **Grabar Partida** > Memory Card (98K)

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

Los mejores **JUEGOS** del momento, lo último en **TECNOLOGÍA**, los lanzamientos mas esperados en **DVD**, y además ENTREVISTAS, MÚSICA, MOTOR, CONCURSOS...

...y cada mes un **DVD EXCLUSIVO** con las mejores demos jugables.

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2 — INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2

Nº 10 • NOVIEMBRE 2001 • 975 Ptas • 5,86 €

PlayStation®2
Revista Oficial - España

¡SORTEAMOS PELICULAS DVD Y 25 JUEGOS VICTORIOUS BOXERS!

EA SPORTS FIFA 2002

MAXIMO
Colócate la armadura y lucha a espadazos contra zombies, esqueletos y demás fauna creada por las mentes de Capcom.

BURNOUT
Carreras urbanas en las que podrás saltarte todas las reglas y conducir de la forma más salvaje. Tráfico real, accidentes espectaculares y la mayor sensación de velocidad hasta la fecha en un juego de coches.

¡PLAYSTATION 2 BAJA SU PRECIO A 49.900 PTAS!

GRUPO ZETA



Este mes **7 DEMOS JUGABLES** de:

- KLONOA 2
- TIME CRISIS 2
- NBA STREET
- RAYMAN M
- MX 2002
- SILENT SCOPE 2
- DRIVEN

GRUPO ZETA

Y ADEMÁS VÍDEO DEMOS Y EXTRAS DE...
AIRBLADE, BURNOUT, DROPSHIP, WORLD RALLY CHAMPIONSHIP, SOUL REAVER 2, HERDY GERDY, SPLASHDOWN, ESTO ES FUTBOL 2002, WIPEOUT FUSION, I AM WOLFMAN.

PlayStation 2. ¡MALDITA REVISTA!

VICTORIOUS BOXERS

El nuevo juego de Empire para PS2 es mucho más que la adaptación de un manga de éxito. Es la más fiel recreación del boxeo que se ha visto en una consola.



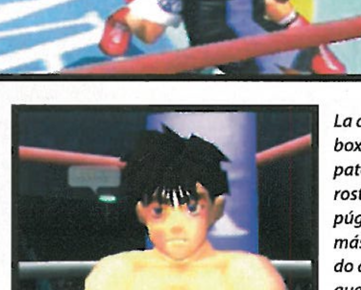
El realismo de Victorious Boxers no le viene dado precisamente por el *look* de sus boxeadores, herencia del manga original de Jyoji «Georges» Morikawa, sino por la ausencia total de barras de energía o contadores de tiempo. Como en el boxeo real, nunca sabrás el estado físico del rival más que por la creciente ralentización de sus movimientos o su rostro hinchado por los golpes. Tampoco sabrás cuándo el «gong» salvador te librará de estar contra las cuerdas. Esto es boxeo puro y duro. Un potente directo a la mandíbula puede poner fin al combate en el primer asalto, aunque la mayoría de las veces estarás condenado a ejecutar un estratégico y metódico ataque a los puntos vitales del contrincante sin lanzar golpes al aire, en pos de la puntuación de los jueces. Dotado de una jugabilidad poco habitual en un simulador de boxeo, VB atrapa al usuario desde el primer momento gracias a su excelente sistema de control. Una hábil utilización del *joystick* analógico del *Dual Shock 2* es lo único que necesitas para emular a Mohammed Alí y esquivar como un campeón los envites del rival y devolvérselos en forma de endiabladas series de *uppercuts*, ganchos y directos. Los excelentes gráficos del juego se encargarán de transmitir el dramatismo y la emoción a lo largo de los más de 40 combates que te esperan en tu carrera como boxeador profesional. Suerte y apunta al rostro. **NEMESIS**

A medida que vayas venciendo rivales en el modo Historia, éstos irán formando parte de los boxeadores seleccionables en la modalidad Versus, en el que si cuentas con un rival humano la emoción y las risas están aseguradas.









La dureza del boxeo queda patente en el rostro de los púgiles, más y más desfigurado a medida que se van sucediendo los rounds.



GRÁFICOS 8,8
Sólo algunos defectillos, como la detección con las esquinas de los cuadriláteros, enturbian un poco unos gráficos, por otro lado irreprochables. La piel, musculatura y movimientos de los boxeadores son sencillamente geniales.

MÚSICA/FX 7,9
A la historia de **Ippo** le hubiera venido de perlas una música más épica, tipo *Rocky*. Los efectos de sonido, aunque escasos, son contundentes, en especial el sonido del impacto del guante contra la cabeza del rival.

JUGABILIDAD 9,1
Convertirse en un maestro en esquivar golpes y lanzar ganchos es fácil gracias al instintivo y sencillo sistema de control, capaz de satisfacer al usuario más exigente o a aquel que jamás haya tocado un juego de boxeo.

DURACIÓN 9,0
El dramático y extenso modo Historia asegura una larga vida de juego en el caso de un único jugador. En el caso de poder contar con un rival humano, la perspectiva es inmejorable: horas y horas de risas y piques continuos.

GLOBAL 9'1



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Programador > New Corp. Jugadores > 1-2
Modos de Juego > 2 Boxeadores. > Más de 40 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (70 Kb)

DARK CLOUD

El **Georama RPG** de Sony se convierte en el **mejor juego de rol** de PS2 que aparece en el **mercado occidental**.



Dark Cloud es un sólido *Action RPG* en el que se ha otorgado especial importancia a la posibilidad de crear los escenarios que dan forma a cada uno de sus seis mundos. De ahí su denominación de *Georama RPG*. Gracias a esta característica, el usuario podrá situar con total libertad, a modo de diorama, elementos paisajísticos y personajes que irá liberando en las mazmorras de cada mundo. Level 5 ha sabido combinar lo mejor de este género para crear un título de notable calidad técnica, el motor 3D es admirable y aunque los escenarios no son muy complejos todo se mueve suavemente. El apartado audio también raya a gran altura y la atractiva trama argumental del juego, unida a la gran variedad de desarrollos (combates, creación, diálogos...) logra redondear un *RPG* de alta calidad y que de momento se sitúa como el mejor del género para PS2 en Occidente, pese a ser algo básico. **THE ELF**

En las escenas de acción tendremos que pulsar los botones del pad mostrados en pantalla, en el momento preciso. Muy al estilo de los QTE de Shen Mue.



Para reconstruir los mundos arrasados por El Genio tendremos que conseguir todos los elementos paisajísticos en las mazmorras y luego situarlos a nuestro antojo.

GRÁFICOS 8,6
El nivel de detalle de los escenarios es notable y el motor 3D es muy sólido y suave. El ciclo solar ha sido representado con mucho realismo. La animación de personajes y enemigos está bastante lograda.

MÚSICA/FX 9,0
La banda sonora brilla por su calidad, que no cantidad, y nos regala una serie de melodías para el recuerdo. Los efectos de sonido ambientan perfectamente todas las situaciones y escenarios. Se echan de menos las voces.

JUGABILIDAD 8,8
El buen control de los personajes y la gran variedad de tipos de juego (exploración, combates, creación de escenarios...) le hacen más adictivo que otros títulos del género. Lástima que sea un poco facilón.

DURACIÓN 9,0
Los seis mundos principales nos ofrecerán una cantidad considerable de horas de juego, entre 30 y 40. Una vez completado se abrirá un nivel nuevo llamado Vara del Diablo que cuenta con cien mazmorras y un *final boss*.

GLOBAL 8'8



Género > Georama RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Level 5 Jugadores > 1
Escenarios > 6+1 (Extra) Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (400 KB)

a fondo

GAME BOY ADVANCE

SUPER S.F. II TURBO REVIVAL



Junto a los típicos Arcade y Versus, en SSF II Turbo Revival encontraremos otros modos como Training, Survival, Time Attack y hasta un Gallery Mode.

Han pasado ya casi ocho años desde la aparición de *SSF2 Turbo* en los recreativos y sigue siendo uno de los mejores *beat'em-up* de la historia. Dicho título ha sido versionado para PC, PSX, Saturn y hasta Dreamcast, pero sin duda alguna, la versión que más nos ha sorprendido es esta para Game Boy Advance. SSF II Turbo Revival pone en tus manos el característico *feeling* de la saga *Street Fighter* y lo acompaña con un apartado gráfico sublime, superior al visto en el *hardware* de SNES con *SSF2*.

Capcom ha cuidado todos y cada uno de los detalles de esta versión para GBA, simplificando los controles y haciéndolos configurables, rediseñando algunos de los escenarios, incluyendo nuevos modos como *Time Attack* y *Survival* y ajustando la dificultad (si fuera tan difícil como la recreativa sería imposible jugar en GBA). Super Street Fighter II Turbo Revival no puede faltar en la colección de un buen aficionado a los *beat'em-up*. DOC

GRÁFICOS 9,4
Ni siquiera el *SSF2* de **Super Nintendo** supera esta versión para **GBA**. Animaciones, escenarios, efectos gráficos... todo es perfecto. Lo más destacable son las nuevas ilustraciones y los impecables y genuinos escenarios.

JUGABILIDAD 9,2
Este apartado tan solo se diferencia de la *coin-op* en la genial simplificación de los controles, en la ligeramente reducida dificultad de los oponentes y en la inclusión de **Shin Gouki** como nuevo personaje seleccionable.

MÚSICA/FX 9,3
Los seis canales de sonido de **GBA** generan una impresionante banda sonora, similar a la de la *coin-op*. Los efectos de sonido han sido remuestreados a una frecuencia más baja, pero están todos, incluyendo las voces digitalizadas.

DURACIÓN 9,2
El modo *Arcade* pondrá a nuestra disposición 18 personajes con los que completar el juego. Además, podremos picarnos con los modos *Time Attack*, *Survival* y, como no, con el *Versus* para dos jugadores (requiere dos cartuchos).

GLOBAL 9'4

GAME BOY ADVANCE

•Género > Beat'em-up •Formato > Cartucho 64 Mb •Compañía > Capcom •Programador > Capcom
Distribuidor > Ubi Soft •Jugadores > 1-2 •Personajes > 18 •Texto/Doblaje > Inglés/- •Grabar Datos > Sí

FIFA 2002




Se eliminan los clubes de Grecia y Holanda, reduciendo a 13 el número de Ligas. Las de Suiza, Corea y Brasil en esta versión tampoco aparecen.

Aunque todo hacía indicar que FIFA 2001 sería la última entrega de esta saga para los 32 *bits* de Sony, EA ha decidido lanzar la que se convertirá en la octava versión para PSone. FIFA 2002 no es más que el último coletazo de un título que ha logrado una gran popularidad, pero que en esta ocasión no ofrece nada nuevo a los usuarios. Además, se vuelven a repetir los mismos problemas de jugabilidad de anteriores ocasiones. El nuevo sistema de pases, incluido en la versión de PS2, no es recogido en este juego, aunque sí se ofrece una mayor libertad. En cuanto a las opciones sólo reseñar que vuelven a recogerse las temporadas con varias competiciones y la inclusión de la fase de clasificación para el Mundial. Las Ligas incluidas se reducen, de quince a trece, en la despedida de la afición. CHIP & CE



GRÁFICOS 8,4

El paso de los años se deja notar en el apartado gráfico de este juego. Aunque las repeticiones y las secuencias siguen teniendo calidad, los movimientos sobre el terreno de juego no dan sensación de realismo.



MÚSICA/FX 9,6

Es el mejor apartado del juego, tanto por los comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González**, como por la banda sonora que destaca en una *intro* exactamente igual que la incluida en la versión para **PlayStation 2**.



JUGABILIDAD 8,2

Aunque hay algo más de libertad, no se ha incluido el nuevo sistema de pases recogido en la versión de **PlayStation 2**. La configuración del mando es igual que la de *FIFA 2001*, incluyendo los regates automáticos.



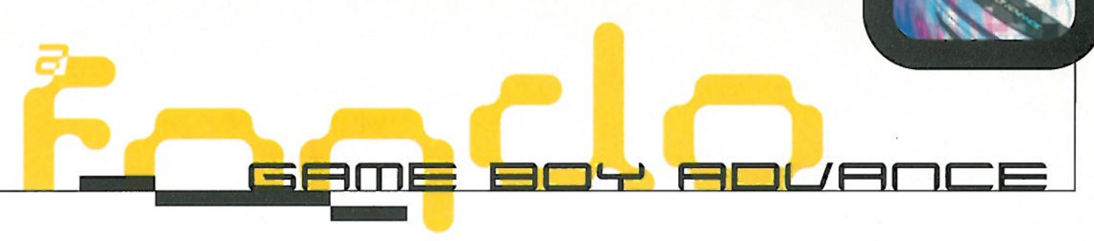
DURACIÓN 8,6

La variedad de competiciones garantiza una larga vida a este *FIFA* que, además, está cargado de opciones. El problema es que su jugabilidad nos puede llevar a que no nos queden demasiadas ganas de finalizar las competiciones.

GLOBAL 8'4




Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8
Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card



GRADIUS ADVANCE







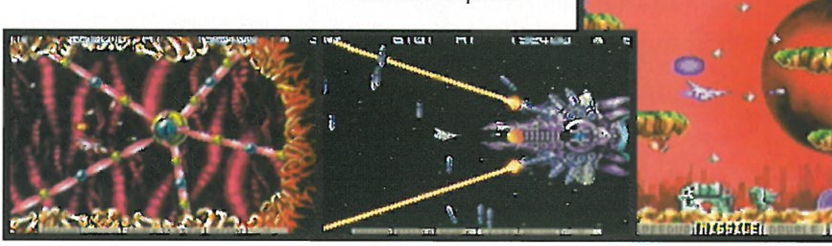
La **inolvidable saga** de Konami estrena su **séptimo capítulo** en Game Boy Advance. ¿Se convertirá en un **clásico**?

La pureza de sus orígenes le convertía en uno de los cartuchos más esperados de GBA. Pero tras jugar unas partidas, Gradius Advance te deja un ligero sabor agridulce. Técnica y gráficamente nos encontramos ante un ejemplar digno de su estirpe, con una excelente recreación de los elementos clásicos de la saga, las ocho fases tienen el saborcillo *Gradius/Nemesis* y las rotaciones, transparencias y otros efectos gráficos están a la orden del día. Los *final bosses* también desempolvan los viejos esquemas y tienen el tamaño y maneras adecuados para impresionar. Mención especial también para los efectos de sonido y las voces digitalizadas. Y ahí se acaba Gradius Advance. El resto de apartados no están a la altura adecuada, empezando por una banda sonora que roza el ridículo, tratándose de Konami, y por una dificultad casi inexistente que nos permitirá completar el juego en un corto espacio de tiempo. *Gradius* merecía un regreso más apropiado ➔ **THE ELF**



***Gradius Advance** cuenta con ocho fases de encomiable variedad gráfica y una colección de final bosses de gran factura técnica. Lástima que sea tan fácil de completar.*







GRAFICOS: 9,0
El espíritu *Gradius/Nemesis* rebosa en este apartado y tanto escenarios como enemigos son un fiel recuerdo de la saga. Los efectos de rotación y transparencia están muy logrados. Algunos *final bosses* son espectaculares.

MUSICA/FX: 7,5
Increíblemente, por tratarse de **Konami**, la banda sonora deja mucho que desear. La calidad técnica del audio es propia de **Game Boy Color**. Los efectos sonoros y las voces, por el contrario, son de muy alta calidad.

JUGABILIDAD: 8,0
El esquema clásico permanece casi inalterado pero se echa de menos la típica dificultad de la saga, que sólo hará acto de presencia en el enfrentamiento contra el último enemigo. Se deja jugar pero le falta ritmo y tensión.

DURACION: 8,0
Aunque ocho fases es una cifra alentadora en un juego de este tipo, las completaremos en muy poco tiempo. Una vez visitados y finalizados todos los escenarios será difícil que sigamos jugando a *Gradius Advance*.

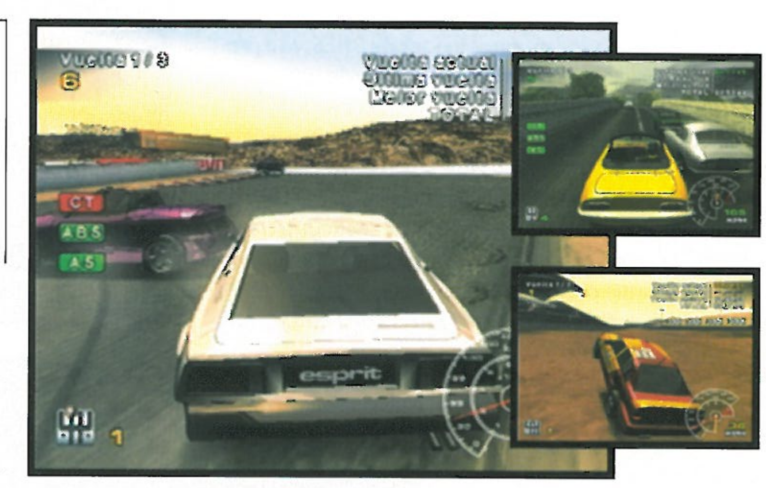
GLOBAL 8'6

GAME BOY ADVANCE

•Género > Shoot'em-up •Formato > Cartucho (32 Mb) •Compañía > Konami •Programador > Mobile21 Co. Ltd.
•Jugadores > 1 •Fases > 8 •Texto/Doblaje > Inglés/Inglés •Grabar Datos > SÍ

LOTUS CHALLENGE

Uno de los fabricantes de sueños en forma de **coches** se hace videojuego. Un título que repasa la historia de **Lotus** a través de múltiples campeonatos y todo tipo de eventos **especiales**.



Lo primero que debéis tener muy claro es que Lotus Challenge no es, y ni pretende ser, un *Gran Turismo*. Es un juego con personalidad propia cuyos programadores parecen haber sido conscientes de la supremacía de *GT3* en el genero de las carreras, y han preferido hacer de su juego una especie de complemento para todos aquellos que dispongan de la excelsa joya de Polyphony. Prueba de ello es su modo *Desafío*, quizá el más brillante del juego, que nos obligará a realizar las más diversas tareas pilotando nuestro Lotus. Desde hacer derrapes o sortear conos, hasta llevar paquetes o filmar un anuncio de televisión. Es sin duda la modalidad que más nos hipnotizará. El resto del juego lo compone el típico modo *Versus* y el *Campeonato*, que destaca por estar dividido en diferentes categorías de coches, recogiendo desde los Lotus más clásicos de mediados del siglo pasado, hasta los más veloces representantes de la marca británica. LC ha sido cuidado en todos sus aspectos, desde los menús hasta las repeticiones. Un juego bien hecho, divertido y con carácter propio, como la propia escudería. ➪ ThE sCoPe

El modo de dos jugadores simultáneos es, como suele ocurrir, uno de los más divertidos y es tan exigente con nuestros fallos como el modo individual.





En el modo Desafío deberemos, incluso, conducir por carreteras con tráfico real. También habrá que hacer de porteros, llevar paquetes, hacer derrapes...

GRAFICOS 8,9
Lo mejor es el excelente diseño de los coches, fieles representaciones de los vehículos reales. Además, los coches sufren daños reales, lo que siempre es un plus a la hora de valorar el trabajo de los grafistas.

MUSICA/FX 9,0
Hybrid, un grupo de música dance británico, pone la firma a la banda sonora del juego, que como podréis adivinar, es bastante animada. Las voces son extraordinarias y están perfectamente dobladss a nuestro idioma.

JUGABILIDAD 9,0
Si estáis acostumbrados a los arcades, os costará un poco haceros con el control de lo coches, que es muy realista y exigente. Una vez pasado el periodo de adaptación, podremos realizar todo tipo de derrapes controlados.

DURACION 9,2
Acabarse el modo Campeonato en las diferentes categorías lleva su tiempo, y si encima a esto le añadimos el extraordinario modo Desafío, con múltiples misiones repletas de originalidad, tenemos juego para rato.

GLOBAL 9'1





Género > Conducción Formato > CD-Rom Compañía > Virgin Interactive Programador > Kuju Jugadores > 1-2
Modos de juego > 4 Coches > 40 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card (69 Kb.)

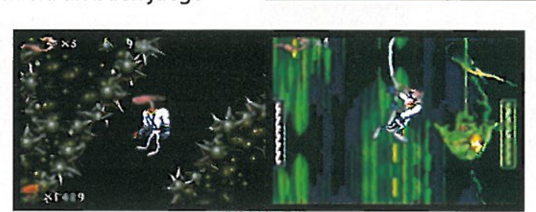


EARTHWORM JIM

La extrema facilidad con que se pueden convertir al *hardware* de GBA los antiguos juegos de SNES, va a propiciar el reencuentro con un gran número de títulos que ya creíamos olvidados. Uno de ellos es Earthworm Jim, una de las creaciones más famosas de David Perry (jefe y gurú de *Shiny*), que llega a Game Boy Advance sin perder ni un sólo *sprite*, sonido o fase del original. La excelente animación del protagonista y sus enemigos, creada a partir de las mismas técnicas utilizadas en los dibujos animados, sigue presente en la versión portátil, que tampoco añade nada nuevo. *Earthworm* era un buen juego para SNES: divertido y con algunas fases realmente ingeniosas, y lo mismo se puede aplicar para esta adaptación a GBA. Eso sí, se podía haber aprovechado los años transcurridos para mejorar un poco el sonido. **NEMESIS**



Majesco ha dado vida a una conversión pura y dura del clásico de Shiny para Super Nintendo. Sin cambiar absolutamente nada.







• **Género** > Plataformas • **Formato** > Cartucho (64 MB) • **Compañía** > THQ • **Programador** > Majesco • **Jugadores** > 1
• **Vidas** > 3 • **Fases** > 6 • **Texto/Doblaje** > Inglés/Inglés • **Password** > No • **Grabar Datos** > No

GAME BOY ADVANCE

PITFALL



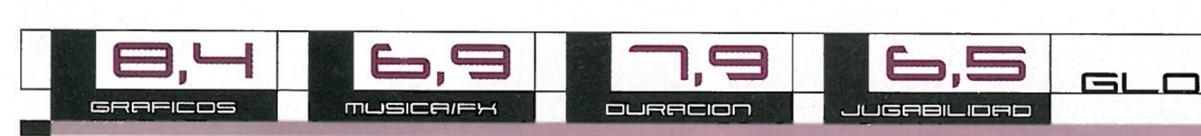


Aún hoy en día, Pitfall sigue sorprendiendo por su excelente animación.





No hay nada criticable en realizar una adaptación pura y dura para GBA de un título de Super Nintendo si el juego original lo merece. *Super Mario World* (lo veremos en GBA muy pronto), *Super Castlevania IV*... ¿Quién no firmaría por disfrutar de semejantes clásicos en su GBA? Lo malo es cuando el juego que se versiona no era una maravilla, ni siquiera en su época. *Pitfall: The Mayan Adventure* fue un intento de Activision por modernizar su clásico para Atari 2600. Corría el año 1994 y los usuarios de SNES se sorprendieron gratamente por la excelente animación del personaje, pero la detección de los enemigos lo convertía en un infierno a la hora de jugar. Exactamente lo mismo le sucede a esta adaptación a GBA. Muy bonito, pero un tanto injugable. **NEMESIS**



• **Género** > Plataformas • **Formato** > Cartucho (32 MB) • **Compañía** > THQ • **Programador** > Majesco • **Jugadores** > 1
• **Vidas** > 3 • **Fases** > 10 • **Texto/Doblaje** > Inglés/Inglés • **Password** > No • **Grabar Datos** > No



GAME BOY ADVANCE

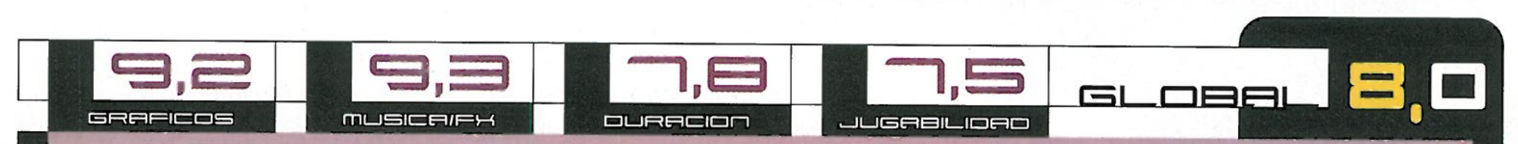
IRIDION 3D





Iridion 3D es una demostración manifiesta del tremendo potencial 2D de GBA.

El grupo alemán Shin'en, creadores de potentes *engines* de sonido para las portátiles de Nintendo, ha elaborado el cartucho más espectacular de GBA. Iridion 3D es un *shoot'em-up* que pone el *hardware* de la consola al límite con una estudiada selección de rutinas gráficas y una banda sonora brillante. La sabia utilización de modo 7, *scaling*, rotaciones y secuencias prerrenderizadas nos hará creer que estamos ante un juego en 3D, pero en casi ningún momento traspasaremos la frontera tecnológica de las 2D. Contaremos con siete fases, con sus *bosses* y cinco tipos de armas. Pero como en casi todo *tour* de *force* audiovisual, la jugabilidad queda relegada a un segundo plano, debido a una perspectiva incómoda, poco precisa y a una dificultad algo elevada. Iridion 3D seducirá por sus argumentos técnicos, pero como juego se queda algo corto. THE ELF



• **Género** > Shoot'em-up • **Formato** > Cartucho (8 MB) • **Compañía** > THQ/Majesco • **Programador** > Shin'en • **Jugadores** > 1
• **Vidas** > 5+ • **Fases** > 7 • **Texto/Doblaje** > Inglés/- • **Password** > Sí • **Grabar Datos** > No



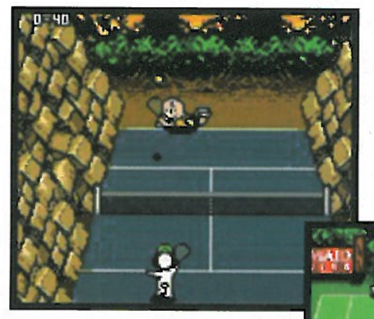
GAME BOY COLOR

SNOOPY TENNIS

La belleza y el ingenio del universo Peanuts es capturado por Infogrames para recrear el mundo del tenis de forma sublime. Su fácil manejo y dominio de la técnica y sobre todo sus múltiples modos de juegos y localizaciones inspirados en el cómic seducirá tanto a amantes de este deporte como a aquellos que sólo lo ven para echarse una cabezadita. En la playa, en el bosque o en el bus, en una contrarreloj, con *power ups* o a modo de *squash,* disputarás un partido contra la CPU o contra un amigo a través del *Cable Link*. Si consigues la mejor puntuación en cualquiera de sus modalidades activarás personajes ocultos y estarás más que preparado para participar en el Campeonato. No sólo es divertido por ver cómo Snoopy golpea la bola, sino por su sencilla jugabilidad. ANNA



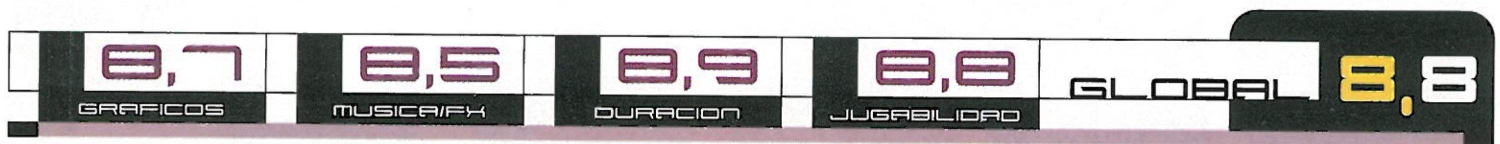
También puedes ajustar la dificultad de cada partido según tu habilidad y conocimientos de esta disciplina.







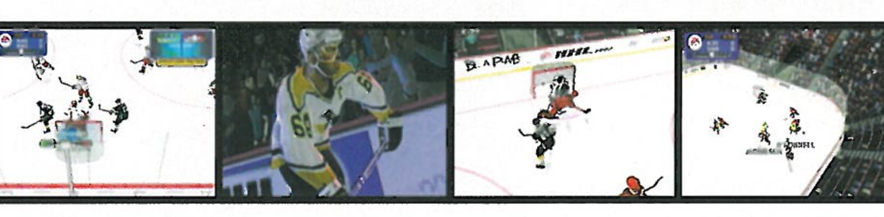
Dos de los modos más peculiares de este juego son el Squash y el Power, donde dependiendo del golpe que hagas enviarás a tu rival magias buenas o malas.



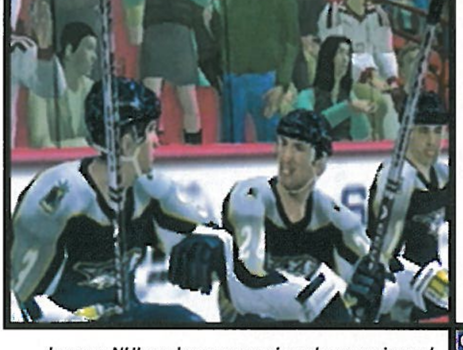
• **Género** > Deportivo • **Formato** > Cartucho (8 MB) • **Compañía** > Infogrames • **Programador** > Mermaid Studios Interactive
• **Jugadores** > 1-2 • **Modos** > 5 • **Personajes** > 8 + 4 ocultos • **Texto/Doblaje** > Castellano/- • **Password** > Sí • **Grabar Datos** > Sí



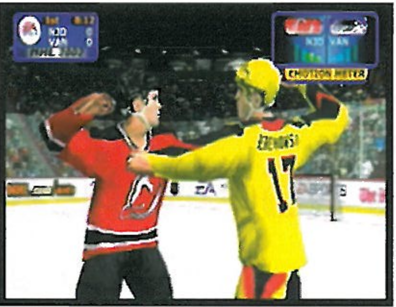
NHL 2002



Aquellos a los que no os gusten los simuladores de *hockey* sobre hielo pensaréis que un año más Electronic Arts vuelve a dar un lavado de cara a la anterior entrega. Si nos fijamos en el control del juego los que así piensan tienen razón, ya que la compañía americana ha puesto el acento en lograr reproducir todo el ambiente que rodea un partido de *hockey*. Tanto los comentarios, realizados por profesionales, como los efectos de sonido se complementan con un impresionante apartado visual en busca del citado objetivo. Así, todo tipo de cámaras, repeticiones, unas magníficas secuencias e incluso montajes de imágenes al estilo televisivo, consiguen transmitir toda la intensidad de este deporte. A las tradicionales selecciones y equipos de la NHL se une una importante serie de modos de juego con novedades tomadas de otras sagas de EA. Las más destacadas son la disputa de hasta 10 temporadas consecutivas (tomada de *FIFA*) y la obtención de puntos para mejorar las características de los jugadores (al estilo de *Madden*). Con todo ello se logra un juego cuyo talón de Aquiles es la falta de novedades en la jugabilidad. **CHIP & CE**

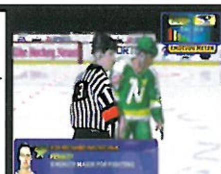


La saga NHL vuelve a ser un ejemplo a seguir en el apartado de las secuencias que se ofrecen cuando se interrumpe el juego. En las mismas, se aprecia el detalle de la animación facial de los jugadores. Además, se ofrecen algunos planos cercanos del público.



Las tradicionales peleas en la pista también están presentes en el nuevo programa de EA.







GRÁFICOS	MÚSICA/FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	9,2	8,5	8,9
Los programadores de **Electronic Arts** han buscado con éxito acercarse todo lo posible a las retransmisiones televisivas, mediante asombrosas y espectaculares secuencias del partido.	La música no está nada mal pero, sin duda, son los efectos de sonido, tanto ambiente como comentarios, lo más destacado dentro de este apartado. Se llega a palpar el aire que se respira en un partido de *hockey*.	El sistema de control de los jugadores e incluso los símbolos empleados para su identificación es muy similar al utilizado en la primera entrega de *NHL*.	Si ya de por sí el tiempo de juego de uno de estos simuladores es bastante largo, la posibilidad de disputar hasta 10 temporadas consecutivas aumenta aún más la vida de este *NHL*.

GLOBAL 8'7



Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-8
Equipos > NHL+Selecciones Competiciones > 6 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (2752 KB)



GAME BOY COLOR

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

Desde Zelda DX hemos ansiado una secuela exclusiva para Game Boy Color, que aunase la calidad de sus gráficos con la habitual jugabilidad de la saga *Zelda*. La recompensa a tan larga espera ha sido doble. Capcom, la encargada de programar los nuevos capítulos, ha optado por desdoblar la nueva entrega, creando dos nuevos títulos capaces de interactuar entre sí por medio del *Game Link* y de una serie de *passwords*. Individualmente hablando, Oracle of Ages plantea una aventura sumamente más compleja que la que pudimos disfrutar en *Zelda DX*. A las 256 pantallas del mapeado original hay que sumarle otras 256 correspondientes al mismo mapeado, pero en el pasado. Ni que decir tiene que las alteraciones sobre un período afectarán irremisiblemente al otro. Por lo demás, la cita con las ocho mazmorras permanecerá intacta. J. C. MAYERICK







Cuando Link aprenda a bucear, una nueva «dimensión» se abrirá dentro del propio mapeado del juego.













• **Género** > Aventura • **Formato** > Cartucho (16 MB) • **Compañía** > Nintendo • **Programador** > Capcom • **Jugadores** > 1
• **Niveles** > 8 • **Texto/Doblaje** > Castellano/- • **Grabar Partida** > Sí (3) • **Link Cable** > Sí

GAME BOY COLOR

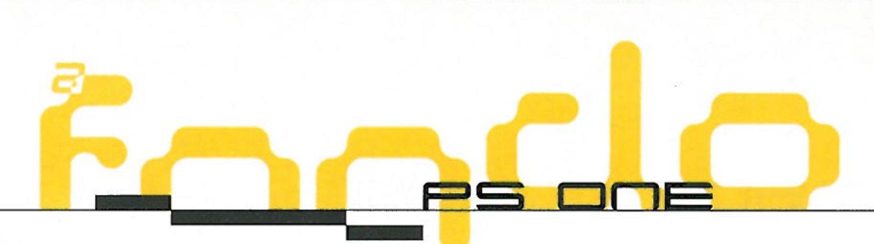
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

El segundo capítulo de la nueva serie cuenta con un desarrollo semejante a *Oracle of Ages*, aunque en esta ocasión serán las estaciones del año las que condicionen el desarrollo de la aventura. Caminos o lugares que quedan ocultos en una determinada estación, serán visibles o accesibles en otra. Con esa premisa habrá que planificar cada movimiento a realizar, de los muchos que Link puede ejecutar en estas nuevas dos entregas. Por cierto, al finalizar alguna de las dos aventuras, se nos entregará un *password* que se podrá introducir en el otro cartucho, al comenzar una nueva partida. ¿El resultado? Una aventura igual, aunque con importantes variaciones. J. C. MAYERICK





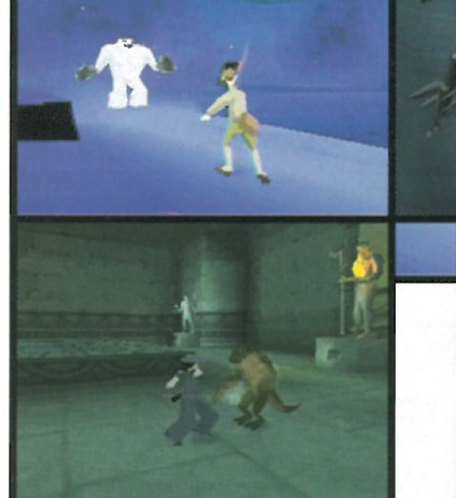
• **Género** > Aventura • **Formato** > Cartucho (16 MB) • **Compañía** > Nintendo • **Programador** > Capcom • **Jugadores** > 1
• **Niveles** > 8 • **Texto/Doblaje** > Castellano/- • **Grabar Partida** > Sí (3) • **Link Cable** > Sí



ATLANTIS

Ya queda menos para el estreno de la nueva película de Disney. ¿será tan humilde como el juego?

Cuando en un juego aparecen escenarios repetidos y enemigos finales de similar apariencia significa que la prisa por sacarlo al mercado ha sido el *leit motiv* de los desarrolladores. Por lo menos así lo demuestra Eurocom al trasladar la última película de Disney, *Atlantis: el Imperio Perdido*, al mundo del *software*. La mecánica de juego es original pero su aspecto estético y jugabilidad apenas ha sido cuidado. A través de secuencias extraídas de la película seguiremos fielmente la historia. Atacar al Leviatán desde una perspectiva en primera persona y con un punto de mira poco preciso, y avanzar por las localizaciones desérticas hasta encontrar la Atlántida constituirán los pilares de la aventura, cuando menos trivial. Por turnos deberemos manejar a los cinco protagonistas para progresar. Cada uno posee unas cualidades, un armamento y unos conocimientos específicos, por lo que en determinadas situaciones tendrás que pensar qué personaje es capaz de hacer frente a un enemigo, de derribar una columna o de descifrar un enigma. Sólo con un poco de intuición y de insistencia descubrirás en un par de tardes el enigma de la Ciudad Perdida, eso si antes no te das por vencido por el mediocre control de personajes y por la tristeza de sus escenarios. **ANNA**



Uno de los mejores momentos de Atlantis es el ataque al Leviatán. Desde una perspectiva en primera persona deberás bombardearlo mientras esquivas los peligros de las profundidades del mar.







A lo largo de la aventura tendrás que jugar por turnos con los cinco protagonistas de Atlantis y si recoges los ocho items dorados que están repartidos en cada uno de los niveles activarás más secuencias del film.



GRÁFICOS 5,9
Escenarios desérticos y localizaciones desoladoras, enemigos simples, escasos y repetitivos y personajes cuyo *engine* gráfico es más que humilde. Lástima que se hagan juegos mediocres para los seguidores de la factoría **Disney**.

MÚSICA/FX 6,5
Tampoco es como para tirar cohetes, pero quizá sea lo que se salve de este título, ya sea sólo porque las voces están dobladas al castellano. La música cumple su misión y los efectos de sonido, a veces, pasan desapercibidos.

JUGABILIDAD 6,2
La mecánica es bastante peculiar por el simple hecho de tener que jugar por turnos con los cinco protagonistas de la película, pero por lo demás es muy corriente: matar enemigos endebles y sortear obstáculos.

DURACIÓN 6,0
Un título no demasiado largo como para repetir escenarios. Son once niveles de los cuales, dos se repiten tres veces para realizar casi lo mismo. Por lo que su desarrollo, realmente, se reduce a la mitad. ¿Largo? No, pesado.

GLOBAL 6'0





Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > Disney Interactive Programador > Eurocom Distribuidor > Sony C.E.
Jugadores > 1 Niveles > 11 Personajes > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)



POKEMON CRISTAL

La **reedición** de Oro y Plata **esconde** tantas sorpresas como **Pokémon** existen en Johto.

La tregua no existe para los entrenadores *Pokémon* y ni mucho menos para Nintendo que en menos de siete meses, desde que apareció *Oro* y *Plata* el pasado mes de abril, ha sacado cuatro títulos con el mismo sello: los dos metales preciosos de *Pokémon*, *Pokémon Stadium 2* y ahora Pokémon Cristal. Como ya ocurrió con *Pokémon Amarillo*, basado en las ediciones *Roja* y *Azul*, este nuevo cartucho recoge la esencia de sus dos antecesores pero con mejoras gráficas, renovadas animaciones de *PKM* al comienzo del combate y nuevos personajes. Así mismo, podrás elegir como entrenador de tus *Pokémon* al mismo chico de la edición anterior o a una virtuosa muchacha. El intercambio de *Pokémon* sigue siendo indispensable para poder hacerte con todos, aunque Cristal posee todas las criaturas que les faltaban a *Oro* y *Plata*, respecto al uno del otro. Sin embargo, los *Pokémon* que eran exclusivos de *Rojo* y *Azul*, como Zapdos o Squirtle, continúan ausentes. Y una advertencia, todo lo que aprendiste en el mundo de Johto, como saber en qué zona se hallan determinadas especies, de poco te sirve en esta nueva aventura, ya que la posición de *Pokémon* a lo largo de la isla y el momento de su aparición se han visto alterados. Además, durante nuestra expedición, hallaremos acontecimientos que en las anteriores ediciones no aparecían. Así Suicune (*Pokémon* Legendario que da imagen a este cartucho) protagoniza una historia secundaria dentro del propio argumento de Cristal. Encontrarle no será difícil, ya que además de poseer el mapa de Johto en la *PokéGear*, cada vez que nos adentremos en un nuevo pueblo, ciudad o ruta, el nombre de dichas localizaciones aparecerá escrito en la parte inferior de la pantalla. ➾ **ANNA**

En Ciudad Malva se encuentra la Academia Pokémon de Earl. Allí encontrarás a más entrenadores como tú. Aunque los textos de las pantallas están en inglés, en España, PKM Cristal, saldrá traducido al castellano.



Suicune, el *Pokémon* Legendario que da imagen a ***Cristal***, protagoniza una nueva y misteriosa historia.



GRÁFICOS 8,4
Siendo fiel al diseño de sus antecesores, incluye nuevas y peculiares animaciones de algunos *Pokémon* al comienzo de los combates, haciendo que estos sean más divertidos y los encuentros bélicos menos monótonos.

JUGABILIDAD 8,0
Las mismas melodías y efectos de sonido de *Oro* y *Plata* se hallan en este nuevo cartucho. Lo cierto es que este apartado poco ha evolucionado con respecto a las primeras ediciones de *Pokémon* en Game Boy. Una lástima.

MÚSICA/FX 8,2
Se mantiene la rigurosa mecánica de un RPG: combates cada dos pasos, capaces de agotar al más apasionado de este género. La novedad, la inclusión de una Academia donde recibirás información muy útil sobre el mundo *PKM*.

DURACIÓN 8,7
Primero **Johto** y luego **Kanto**, en total 16 pueblos que recorrer y 16 líderes de Gimnasio que derrotar. **Suicune**, *PKM* Legendario, protagoniza una historia paralela con nuevos desafíos. Lo cual supone que tendremos *PKM* para rato.

GLOBAL 8'5

GAME BOY ADVANCE

•Género > RPG •Formato > Cartucho [16 MB] •Compañía > Nintendo •Programador > Game Freak •Jugadores > 1-2 [Link]
•Líderes Gimnasio > 16 •Mundos > 2 •Texto/Doblaje > Castellano/- •Grabar Datos > Sí

CONECTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR



SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 3.840 ptas.

❑ Por un año (12 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 4.800 ptas.

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.575 ptas. Resto Paises: 15.575 ptas.

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

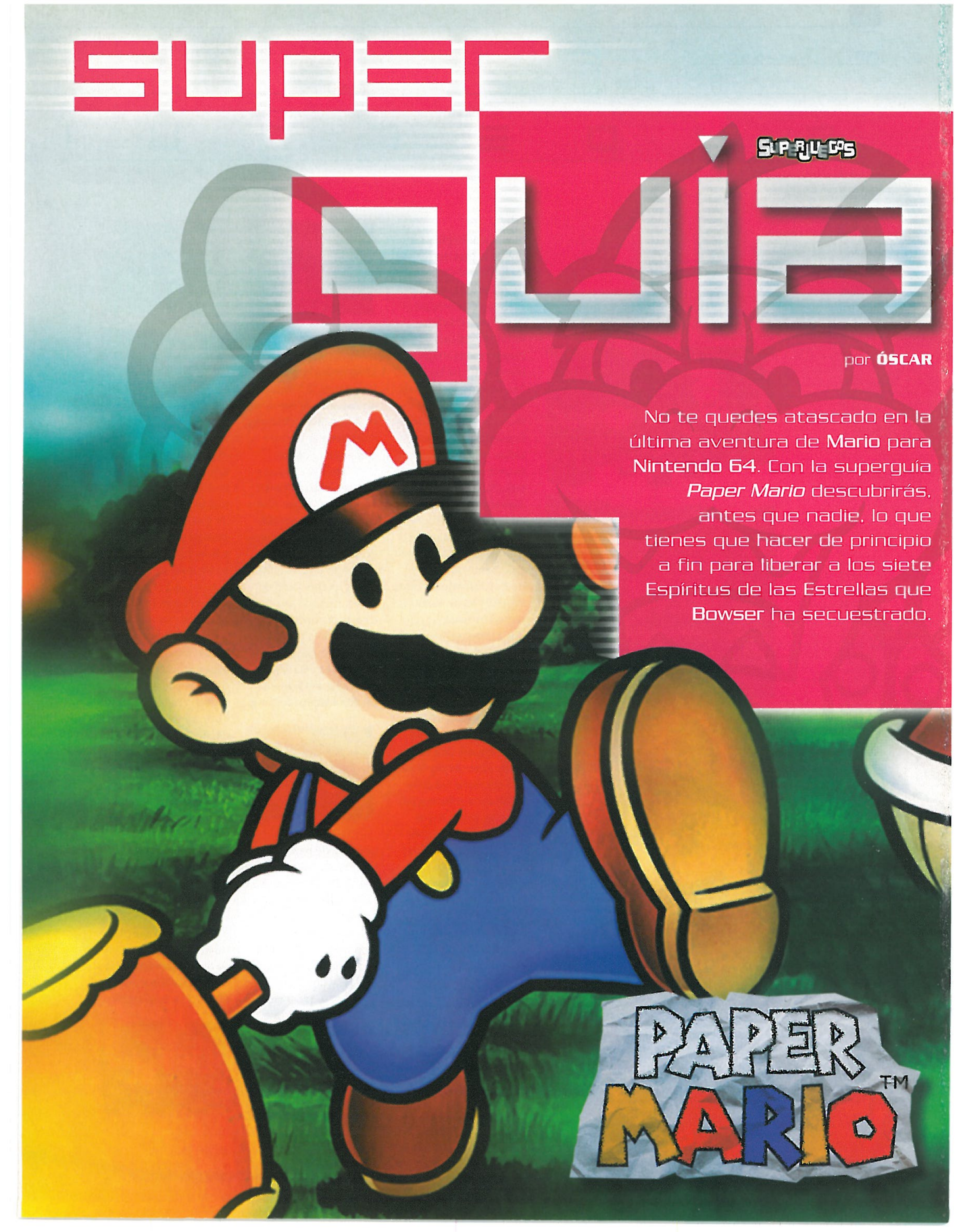
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.


super
guía
SUPERJUEGOS
por ÓSCAR
No te quedes atascado en la última aventura de Mario para Nintendo 64. Con la superguía Paper Mario descubrirás, antes que nadie, lo que tienes que hacer de principio a fin para liberar a los siete Espíritus de las Estrellas que Bowser ha secuestrado.
PAPER MARIO™

supergui

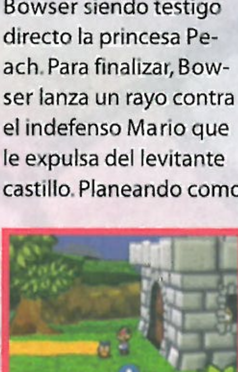


PRÓLOGO

Más allá del cielo y las nubes se dice que existe un lugar que sirve de refugio para las estrellas. Además, este refugio alberga un Santuario donde se encuentra el mayor tesoro imaginable: El Cetro de las Estrellas, cuyo poder consiste en hacer realidad los deseos. Usando cuidadosamente este Cetro, Las Estrellas han velado por un mundo en el que reine la paz... Hasta que un día el malvado rey Bowser aparece en el Refugio de las Estrellas y roba el Cetro. Usando su poder rápidamente hizo prisioneros a los siete Espíritus de las Estrellas. Mientras tanto, Mario y Luigi ajenos a todo, reciben en su casa de Mushroom Kingdom una carta de la princesa Peach. Se trata de una invitación para una fiesta en el castillo, inmediatamente partirán hacia allí. Una vez dentro del castillo, Mario se dirije hacia la habitación de la princesa, pero no está, así que continúa buscando por las habitaciones del concurrido Palacio hasta conseguir reunirse con ella. Justo en el momento del encuentro, un temblor sacude el Palacio y después el castillo entero se



halla en lo alto de las Estrellas. Bowser, responsable de los hechos, irrumpe en la habitación atravesando la ventana en compañía de Kammy Koopa. No tardará en comenzar el primer combate entre Mario y Bowser. Todo esfuerzo es en vano, ya que el villano está en posesión del Cetro Mágico y cuando usa el poder que le otorga, es invulnerable. Mario es derrotado por Bowser siendo testigo directo la princesa Peach. Para finalizar, Bowser lanza un rayo contra el indefenso Mario que le expulsa del levitante castillo. Planeando como



una hoja de papel, el héroe desciende inconsciente desde los cielos hasta una pradera donde los Espíritus de las Estrellas le asistirán, poniendo en él sus últimas esperanzas. Tras ser encontrado y trasladado a un lugar más apropiado para su recuperación, Mario al fin despertará y se pondrá manos a la obra. Mario



recuperará la consciencia en el interior de la casa de Toad y a partir de este momento cada vez que se encuentre cansado y necesite reponer su energía vital o espiritual a lo largo de la aventura, una buena opción será echarse una cabezadita en este lugar. Toad sugiere a Mario que visite a sus vecinos, los Goombas. Al poco tiempo de explorar los alrededores de la casa de éstos, aparecerá la bruja Kammy Koopa y taponará la salida que había de usar para dirigirse hacia Shooting Star Summit. De este modo no tendrás más remedio que conseguir el martillo de Goompa, quien se encuentra en la planta de arriba, arreglando el balcón de la casa. Al entrar en el balcón éste se vendrá abajo y caerás junto con Goompa al suelo, busca entre los arbustos el martillo que ha perdido en la caída Goompa y podrás abandonar este escena-



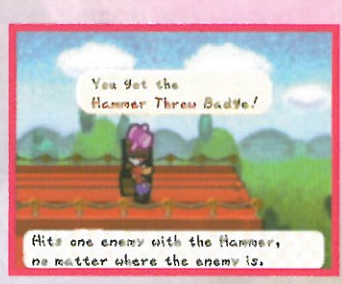






rio, pero acuérdate de buscar antes la muñeca de Goombaria(dale martillazos a los árboles y a los bloques), ya que si se la devuelves te regalará una *Star Piece*. Además, habrás disputado tus primeros y más básicos combates y te habrás familiarizado con algunos *items* que encontrrás a lo largo del juego, como por ejemplo los muelles de salto, las flores y los champiñones. Al regresar a a la casa de los Goombas, Goompa te obsequiará con dos cosas. La primera es el *Power Jump Badge*, que sirve para potenciar tu ataque de salto y la segunda es su hijo Goombario, bueno no te lo regala exactamente, pero a efectos es casi lo mismo. A partir de este momento Goombario te acompañará en la aventura. En tu camino hacia Toad Town deberás inspeccionar los decorados para hacerte con algunos *items*, no evites los combates ya que es importante que adquieras lo antes posible mayor resistencia para enfrentamientos posteriores. Te encontrarás por primera vez con Jr. Troopa, no creo que te suponga ningún problema. A continuación, lucharás contra Red Goomba/Blue Goomba, éstos no deberían hacerte perder más de 2 minutos. Cuando derrotes a los dos hermanos blaugranas huirán en busca de las faldas de su padre, el rey Goomba. Continúa tu camino y te reencontrarás con los tres en un combate a la vera de un árbol que luce una estupenda tirita. Concentra tu ataque de martillo en ese punto para debilitar a los tres enemigos y el resto será coser y cantar. Derrotados todos se encerrarán para llorar juntos en la garita, pero si fisgas un poco en el matorral que hay cerca de la entrada aparecerá un *switch* de color azul, golpéalo y el centro de sollozos se transformará en un oportuno puente que te permitirá entrar en Toad Town.









Después de hablar con Toad dirígete a la tienda de *items* y aprovisiónate de champiñones y flores. Ahora introdúcete por la tubería verde que has dejado atrás nada más entrar en Toad Town. Aparecerás en la casa de Mario donde Luigi espera nervioso, ya que desde el terremoto no sabe nada de él. Tras la charla y la presentación de Goombario puedes regresar a Toad Town. Dirígete hacia la puerta azul con una estrella y, por fin, llegarás a Shooting Star Summit. Los siete espíritus de las estrellas te sermonearán durante un buen rato poniéndote al corriente de la situación, pero la recompensa será que cuando estés regresando hacia Toad Town aparecerá Twink, una joven estrella con un *item* (*Lucky Star*) que Peach le ha confiado para que te entregue. Y qué mejor manera de estrenar tus nuevas habilidades de ataque y defensa que con un combate cntra un Magikoopa. Tras terminar el combate deberás ir a ver a Merlon, el adivino, su casa está pegada a la puerta azul que da acceso al castillo y tiene un tejado que gira como una peonza (si no la encuentras puedes apagar la consola ya mismo). Probablemente la primera vez que llames a su puerta dirá el muy ruin que no está, insiste hasta que te pegue un buen portazo en la cara, ya que será la única manera de poder acceder a su morada. Una vez dentro, Merlon te contará una de las historias más aburridas que se recuerdan, además de vanagloriarse acerca de sus poderes adivinatorios. Te pedirá que vayas a la fortaleza de los Koopa Bros. Sin embargo, cuando pretendas dirigirte hacia allí, unos Toads de extraña apariencia te lo impedirán, pues estarán bloqueando el camino. Entonces, Mario regresará a la casa de Merlon, el cual se personará en el lugar para desenmascarar la verdadera identidad de los Toads: son los Koopa Bros. Tras ser descubiertos, huyen a la máxima velocidad que les permiten sus cuerpos de tortuga. Ahora, Mario puede atravesar el camino e ir hacia la Fortaleza.

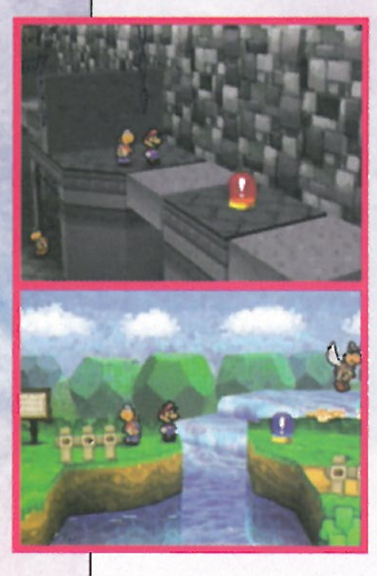


CAPÍTULO 1:

En tu camino hacia la Fortaleza de los Koopa Bros. encontrarás diferentes *items*, como por ejemplo: *Dizzy Attack*, *Fright Jar*, *POW Block* y *Sleepy Sheep*. No evites los combates y rompe todos los bloques que puedas. Recuerda buscar en los matorales o golpear los árboles para encontrar los *switches* de color necesarios para activar los puentes. Cuando llegues a una señal que indica tres caminos, dirígete hacia el Sur para conseguir el *Attack FX B*, luego regresa y dirígete hacia Koopa Village. Nada más llegar comprobarás que los Fuzzies están atormentando a los Koopas, recupera sus caparazones y luego inspecciona la aldea. Descubrirás una casa cuyo techo ▶







◄ es verde y humeante, entra y habla con Kooper. Si sigues al Fuzzi hasta el bosque, se esconderá en las copas de cuatro árboles. Descubre tres veces en qué árbol se halla y el caparazón azul de Kooper será tuyo. Cuando vayas a salir del bosque, Kooper aparecerá y podrás devolverle el caparazón. A partir de este momento se unirá a la aventura, justo antes de que los cuatro Fuzzis de los árboles regresen en busca de camorra. Vencidos los cuatro, podrás regresar hacia Koopa Village y por el camino podrás comprobar en qué consisten tus nuevas habilidades (golpear *items* alejados lanzando la concha de Kooper).



Visita las casas de la aldea, habla con todos los personajes y ofrécete para conseguir el libro *Koopa Legends*. Coje la *Star Piece* usando el bloque azul y abandona el lugar tras grabar la partida. Ahora ya podemos dirigirnos hacia la Fortaleza de los Koopa Bros. Por el camino dedícate a recolectar todos los *items* que veas, por ejemplo *Thunder Bolt*, haciendo uso de tus nuevas habilidades y practica en los combates las posibilidades de Kooper. Al llegar a la puerta de la Fortaleza, usa el corazón para recuperar energía y salva la partida. Introdúcete y avanza con cuidado combatien-



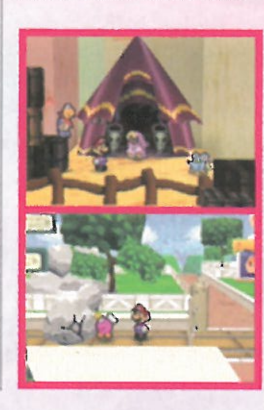
do con todos los enemigos. No te debería costar demasiado resolver los pequeños *puzzles* a los que te enfrentarás, pero por si acaso prueba a usar la el tornado de Mario (botón «Z») contra la celda que oculta la primera llave (por la parte de la derecha). Antes o después acabarás en el interior de una celda en la que permanecen cautivos algunos personajes. Después de charlar con ellos, Bombette se unirá a Mario y sus amigos. Con las nuevas habilidades de Bombette conseguirás el resto de



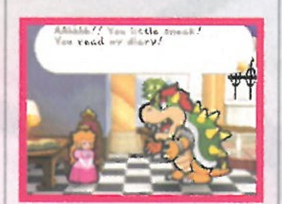
llaves de la Fortaleza. Si vas apurado de energía puedes recargarte en la mazmorra dónde encontraste a Bombette o salir de la Fortaleza, aunque si haces esto todos los enemigos volverán a aparecer como si fuera la primera vez que entras. Tras derrotar a un falso Bowser te enfrentarás a los Koopa Bros. y finalizará el capítulo.

CAPÍTULO 2

Tras la conversación entre Twink y Peach, ésta saldrá de la habitación pulsando el botón oculto tras el cuadro a la derecha de la chimenea. Después de la lectura del diario de Bowser, la princesa pedirá a Twink que le diga a Mario que se dirija hacia Dry Dry Ruins. En el exterior de



la Fortaleza de los Koopa Bros., Mario recibe de Eldstar el primero de los *Star Power* como premio por la liberación del primer *Star Spirit*. Si Mario invoca este poder durante un combate recuperará 5 puntos de magia y 5 de energía. Cuando avances en la aventura no será de gran ayuda, pero de momento te sacará de algún que otro apurillo. Salva y regresa al camino. Nada más salir veras la tubería verde a la que no podías entrar, detona a Bombette en la parte agrietada del muro e introdúcete por ella para conseguir un *FP Plus Badge*. Tírate abajo y deshaz todo el camino hacia la iz-

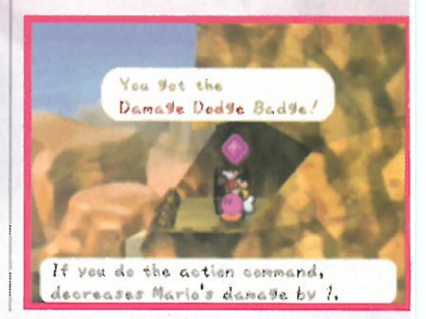




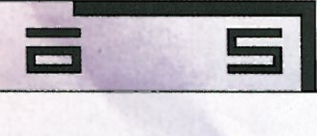
quierda hasta que Jr. Troopa aparezca de nuevo. Sigue siendo un enclenque, así que te lo ventilarás fácilmente. Al entrar en Toad Town aparecerá Twink con la información de la princesa. Para ir a Dry Dry Ruins has de cojer el tren en la parte Sur de Toad Town, por el camino descubrirás una tienda en la que podrás comprar varios *items* im-

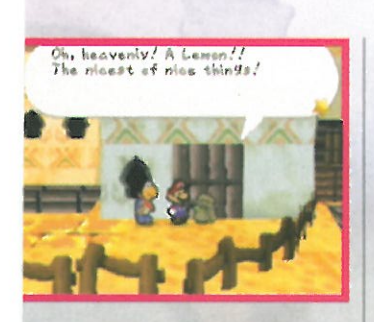


portantes a lo largo del juego. Antes de poder partir, Bombette deberá ocuparse de un pedrolo que bloquea la vía. Cuando llegues a Mt. Rugged inspecciona los arbustos cercanos a la estación y luego dirígete hacia la montaña del fondo, no tardarás en «encontrarte» con Parakarry. Lo siguiente que has de hacer es explorar todo el área y encontrar las tres cartas que ha perdido Parakarry, de paso busca algunos *items* y gana puntos luchando contra todos los enemigos que puedas (prueba con los diferentes personajes para averiguar cuáles son las debilidades de cada uno). Es importante que consigas el *Damage Dodge Badge* que está oculto en un cofre. Para llegar hasta él tienes que atravesar la pared izquierda de las dos cuevas de la parte más baja de la montaña. Cuando devuelvas las tres cartas a Parakarry, éste se unirá a tu grupo para el resto

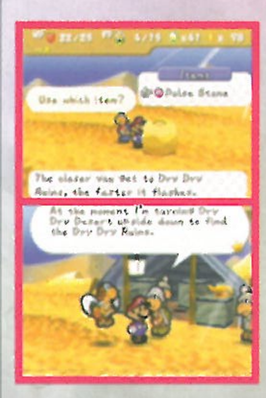








de la aventura. Gracias a las habilidades del nuevo miembro del equipo podrás sortear los precipicios y conseguir el *Quake Hammer Badge*. Con este *item* podrás destruir los bloques que antes se te resistían. Lo siguiente que te encontrarás será un buitre bastante grande, te preguntará cómo te llamas, si le respondes que te llamas Luigi no lucharás, pero te recomiendo que no lo hagas ya que cuanta más experiecia ganes más fácil te resultará el resto del juego. Tras vencer al pajarraco llegarás a Dry Dry Desert. Nada más entrar conocerás a Kolorado y te dirá que está buscando Dry Dry Ruins. Dry Dry Desert se compone de siete pantallas de ancho por siete de alto y en ellas encontrarás diferentes cosas. Inspecciónalas con tiempo o si quieres dedícate a avanzar a la derecha continuamente (esquiva los tornados, pues éstos te dejarán en una pantalla aleatoria) hasta que llegues al pueblo. Al entrar, verás que un ratón sale de la tienda de *items* y se va por la salida de la derecha de la pantalla, síguele. Cuando terminen de hablar haz lo mismo, te pedirán un objeto. El objeto que vale es el limón y para conseguirlo, si es que aún no lo tienes, tendrás que encontrar el Oasis en el desierto. Para llegar allí has de salir del pueblo, avanzar dos pantallas hacia el Este y una hacia el Sur. Golpea las palmeras y encontrarás tanto el limón como una lima. Dado el *item*, podrás interrogar al personaje acerca de cómo encontrar a Mr. Moustafa. Tras seguir sus instrucciones, regresa a la habitación de la derecha del todo de la pantalla y comprobarás que ahora ya puedes acceder a la



parte superior de la pantalla, donde encontrarás a Mr. Moustafa. Charla con él y te dará el *Pulse Stone*, *item* totalmente necesario para localizar la entrada de Dry Dry Ruins. El modo más fácil de llegar a dicha entrada es el siguiente: nada más abandonar el pueblo, ve hacia el Norte hasta no poder más y, entonces, dirígete hacia el Oeste. A medida que nos acerquemos, el *Pulse Stone* parpadeará más deprisa. Cuando llegues a una pantalla con un bloque en el centro usa el pendiente y aparecerán las ruinas. Usa el corazón para subir tu energía al máximo, entra en la mazmorra y graba la partida. Después tendrás que resolver algunos *puzzles* y encontrar las llaves de las áreas de la mazmorra. Usa las habilidades de todos los integrantes de tu equipo para derrotar a los enemigos y sortear los obstáculos. Tras resolver el *puzzle* de las



escaleras giratorias, tendrás el *Super Hammer* y podrás cargarte los bloques grises. Para resolver el siguiente recolecta tres *items*, *Pyramid Stone*, *Lunar Stone* y *Diamond Stone*, y sitúalos en este orden pero dejando una columna vacía en medio de cada uno de ellos. Cuando tengas los tres *items* sabras dónde colocarlos ya que habrás pasado por la habitación indicada. Podrás acceder a la parte más interna de la mazmorra, además de



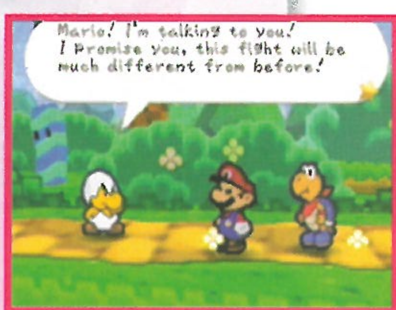


recargar tu energía y salvar la partida antes de enfrentarte a Tutankoopa y finalizar el capítulo.

CAPÍTULO 3

La princesa volverá a escaparse por la chimenea, saldrá de la habitación de Bowser y se dirigirá hacia la biblioteca, situada en la puerta Suroeste del *hall*. Tras esquivar a los guardianes y obtener el *Power Rush Badge* (para mandar a Mario), Peach escuchará una interesante conversación acerca del punto débil de Tubba Blubba, gracias al cual, Twink podrá decir a Mario hacia dónde debe encaminarse. En el exterior de Dry Dry Ruins, Mamar (el segundo *Star Spirit*), recompensará a Mario con un nuevo *Star Power* «Lullaby», capaz de dormir a los enemigos. Además, aumentará en uno el *Star Level*. De regreso hacia Toad Town, da otra vuelta por el desierto para conseguir todos los *items* ocultos en bloques que sólo aparecerán si saltas debajo de ellos. Usa el tornado que hay en la pantalla de los cactus azules para conseguir el *item* que está en una meseta elevada e inaccesible de otro modo. Al salir del





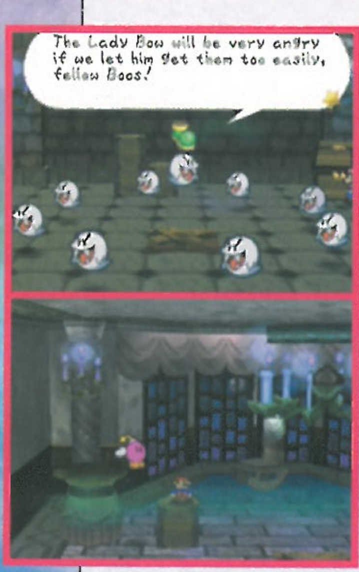
desierto recuerda dar a Kolorado el *Artifact* que encontraste en la mazmorra y te recompensará. Lo último que deberás hacer es, en Mt. Rugged, romper el bloque gris para conseguir el tercer *super-rank*. Ahora ▶



s u p e r g u i

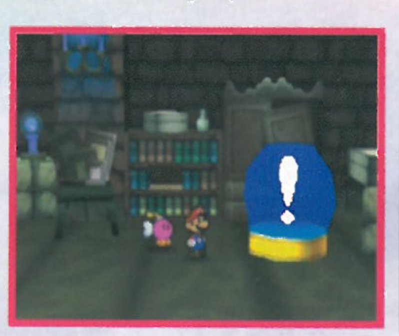


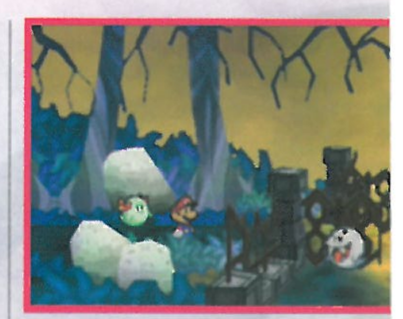
que ya has vuelto a Toad Town es momento de introducirse por la tubería verde situada cerca de un cartel que pone «Private». En el interior de la tubería encontrarás unos *warps* para las diferentes áreas del juego. De momento podrás activar tres, más tarde tendrás que regresar para activar las que te faltan. También encontrarás un *item* de *super-rank*. Sal de la tubería y abandona Toad Town por la salida de *Forever Forest*, se encuentra al Noreste de la Estación de Tren. Para no perderte en el bosque tendrás que prestar mucha atención a los decorados. Siempre debes de salir por el camino que sea diferente a los demás. Fíjate en los troncos, las luces rojas, el sonido de las plantas, las setas, etc. y antes de salir habrás encontrado, entre otras cosas, una semilla mágica. Al fin salimos del bosque y podemos recuperar energía y salvar la partida. Al entrar en Boo's Mansion aparecerá un personaje que nos indicará que debemos ir al tercer piso, pero de momento no es posible ya que necesitaremos resolver un par de cosas antes de poder llegar hasta allí. En el segundo piso tendremos que conseguir el vinilo para ponerlo en el gramófono de la habitación de la izquierda, mantener el ritmo y, cuando Boo que guarda el cofre se acerque, salir disparados hacia dicho objeto. Al abrirlo encontraremos una pesa que sirve para mantener la lámpara de la entrada descolgada y, por tanto, la puerta secreta abierta. Para colgarte de la lámpara debes saltar en el sillón de diferente color. Entra y baja las escaleras, tras adivinar que Boo las esconde, obtendrás las *Super Boots* y podrás abandonar la habitación en la que estabas encerrado (usa el doble salto para romper el suelo). Con este nuevo movimiento podrás completar los *puzzles* de la Mansión y, de paso, conseguir que el acceso del cuadro de la derecha del segundo piso funcione. También descubrirás el modo de jugar con el *sprite* de *Super Mario Bros.* En el tercer piso descubrirás qué has de hacer para que los Boo liberen al tercer *Star Spirit* y Lady Boo se una al grupo. Ahora puedes comprar *items* en la tienda de la parte inferior y abandonar la Mansión para ir hacia Gusty Gulch (salida del Este). Debes avanzar hacia el Este siempre, pronto tendrás que recurrir a las habilidades de Lady Bow para no ser descubierto por Tubba Blubba. Continúa hacia el Este, encontrarás una carta y al final, Tubba Blubba's Castle. Recarga tu energía que a buen seguro estará mermada por los combates y salva el juego antes de entrar. Acompañado de Lady Bow desde el principio, Mario se dirigirá hacia la izquierda nada más entrar y usará a Lady para evitar que le vean los guardias. Con paciencia irás acabando con todos los enemigos y usando las habilidades de Lady Bow para atravesar la habitación con el suelo de pinchos y a Bombette para romper la pared que tiene el desconchón. De este modo, resolverás casi todos los *puzzles*. También encontrarás un *item* de *Super-rank*. Trata de ir acompañado siempre con Lady Bow, ya que si te echan de la mazmorra al entra,r volverán a salir muchos enemigos que ya habías derrotado. En el segundo piso tendrás que empujar hacia la izquierda el reloj de pared para revelar la entrada secreta a una habitación que oculta el *Mega Rush Badge*. Tienes que trepar por los cajones de la cómoda, luego saltar hasta la cama y finalmente subir por la repisa de los libros para colarte en la pared y alcanzar el *item* oculto. En tu camino hacia la habitación de Tubba Blubba, evita luchar contra él, ya que es invencible, y te encontrarás una estancia llena de guardianes con la última llave al fondo, consíguela y métete en la habitación de Tubba Blubba.





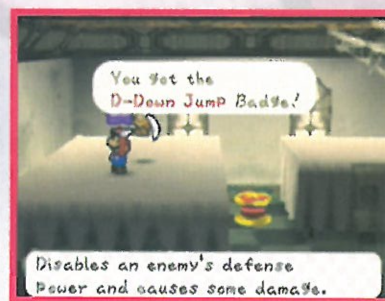






Ahora debes esconderte usando a Lady Bow mientras se acuesta y, una vez dormido, abre el cofre. La llave parlanchina despertará a Tubba y tendrás que huir dirección al pozo de la entrada de Gusty Gulch (llevándote la llave, por supuesto). Así que, deshaz todo el camino y, si antes luchaste contra casi todos los enemigos, el camino estará bastante despejado (evita que te alcance Tubba Blubba porque sigue siendo invencible). Podrás abrir el pozo usando *Mystical*



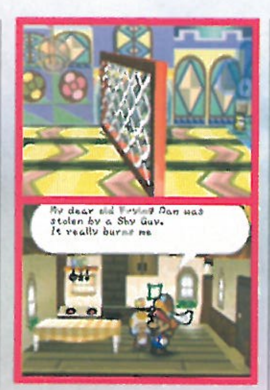




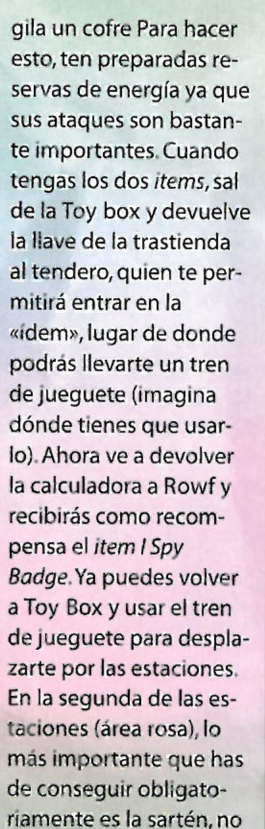
Key, avanza sin hacer caso de las indicaciones y encontrarás la solución a la invencibilidad de T.B. Para luchar contra este enemigo usa como compañero a Lady Bow y cuando veas que va a lanzar el súper ataque esconde a Mario detrás de L. Bow. Si no sucede nada raro acabaras fácilmente con él y saldrá del pozo para «reunirse» con Tubba Blubba, no te asustes porque la energía que has de restarles es minúscula y serán, por fin, derrotados. Lady Bow será quien libere el tercer *Star Spirit* al comprobar que todos los Boo están de nuevo sanos y salvos y finalizará el capítulo.

CAPÍTULO 4

La princesa Peach se volverá a escapar de la habitación usando el método habitual y cuando se encuentre con Bowser le responderá a todas las preguntas con *items* beneficiosos para Mario. Mientras tanto, Skolar proporcionará un nuevo *Star Power* a Mario, el *Star Storm*. Después, debes regresar a Toad Town pasando por la Mansión de los Boo y el bosque (aquí te enfrentarás de nuevo con Jr. Troopa, quien sigue sin presentar serios problemas a Mario y sus



amigos). Al llegar a Toad Town no tardarás en descubrir que la tranquilidad habitual del lugar ha sido suplantado por un clima de nerviosismo debido a una invasion de Shy Guys. Entre otras cosas, estos despreciables seres han robado la calculadora de Rowf (el personaje de la tienda de *items* especiales), la sartén de Tayce T y el diccionario de Russ T (el bibliotecario). Si visitas a Merlon y sigues sus instrucciones, conseguirás el *item Quick Change Badge*. Cuando entres en la parte más occidental de Toad Town, aparecerá Twink para decirte que el siguiente lugar que has de visitar es Shy Guy's Toy Box, lugar que ahora mismo ni siquiera sabrás dónde está. Entra en la tienda de *items* y habla con el tendero, a quién le acaban de robar



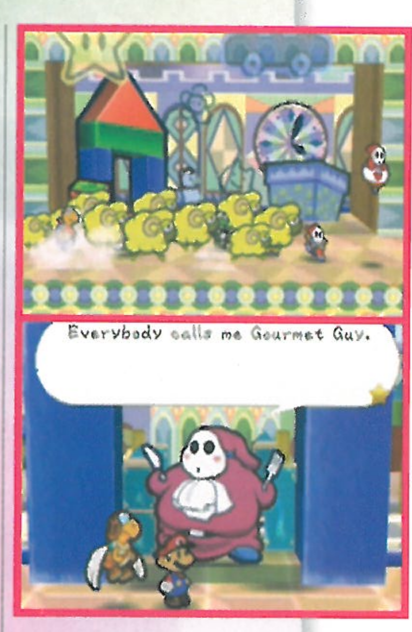
la llave de la puerta de la trastienda. Para averiguar cómo entrar en Shy Guy Toy Box debes hablar con los Toads que encuentres por la pantalla y cuando sepas que usando a Lady Bow y su habilidad para ocultarte, podrás ver cómo entra en la pantalla un Shy Guy. Inspecciona las habitaciones (en concreto la que no contiene nada en su inteior, dos a la izquierda de la tienda de *items*) oculto junto a Bow. Si permaneces unos 5 segundos «escondido» verás que un Shy Guy entra en la habitación y te revela la entrada a la fase. Ahora ya puedes entrar, pero de momento no podrás moverte por el mapeado completo del área, que



se compone de 4 zonas comunicadas por un tren. En las dos pantallas (del área azul) que puedes visitarobtendrás, además de otros *items* menos importantes, la calculadora y la llave de la trastienda de *items*.



También puedes conseguir el *Power Plus Badge*, pero primero tendrás que derrotar a un personaje de color gris que vigila un cofre Para hacer esto, ten preparadas reservas de energía ya que sus ataques son bastante importantes. Cuando tengas los dos *items*, sal de la Toy box y devuelve la llave de la trastienda al tendero, quien te permitirá entrar en la «ídem», lugar de donde podrás llevarte un tren de jueguete (imagina dónde tienes que usarlo). Ahora ve a devolver la calculadora a Rowf y recibirás como recompensa el *item I Spy Badge*. Ya puedes volver a Toy Box y usar el tren de jueguete para desplazarte por las estaciones. En la segunda de las estaciones (área rosa), lo más importante que has de conseguir obligatoriamente es la sartén, no tendrás demasiados problemas para resolver los pequeños *puzzles* que encontrarás por el camino. Golpea el suelo con el martillo o con el doble salto, sobre todo en las pantallas de las estaciones para encontrar *Star Pieces*. Efectivamente, has de devolver a Tayce T su sartén. Ella cocinará un pastel muy especial para tí, no te lo comas ya que es un objeto indispensable para poder seguir avanzando en esta fase. Regresa al interior de la caja, ve de nuevo al área rosa y si vas por la



parte de la izquierda encontrarás un Shy Guy del tamaño de un autobús que no para de comer. Usa el pastel de Tayce T para que despeje el camino y puedas presionar la palanca que permite al tren llegar a la siguiente estación (área verde). No dejes olvidado el libro de recetas que el Shy Guy gigante deja caer cuando el pastel que le has dado hace su efecto. Al llegar a la estación verde necesita- ▶



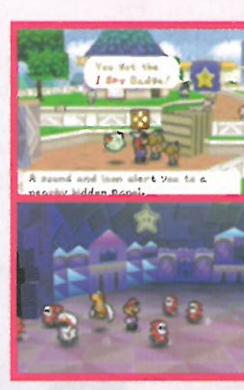
s u p e r g u i



rás a Lady Bow para atravesar alguna que otra verja que nos impida el paso (zona de las cintas transportadoras). Al final, encontrarás el diccionario de Rowf. Sal de la caja, ve a la biblioteca y devuélveselo. Te lo agradecerá con un *Star Piece* y de paso, si se lo pides, te traducirá la *Mistery Note* (*item* que habrás conseguido en el área verde). Gracias a la traducción sabrás el orden (amarillo, verde, rojo, azul) en que debes pulsar los bloques de colores de la estación. Como consecuencia de esto, el puente se activará y el tren podrá llegar a la cuarta y última estación. Primero debes dirigirte a la habitación izquierda, tras algunas plataformas (*items* de *Súper-rank*) te enfrentarás a un fantasma que posee una linterna. Para acabar con él, tienes que golpear dicho



objeto y, mientras la luz es suficientemente intensa, hacer lo propio con el fantasma. Usa ataques potentes cuando vayas a atacar al fantasma ya que si no lo haces, el combate puede prolongarse, cosa que no te conviene (a no ser que tengas unas ingentes reservas de energía). También puedes probar a usar algún ataque o *item* que paralice o duerma al fantasma y, entonces, atacarle sin piedad. Una vez derrotado, descubrirás que en el interior de la linterna estaba Watt, quien se unirá a tu grupo para el resto del juego. Ahora es el momento de ir a la pantalla de la derecha, con las energías recargadas y con una

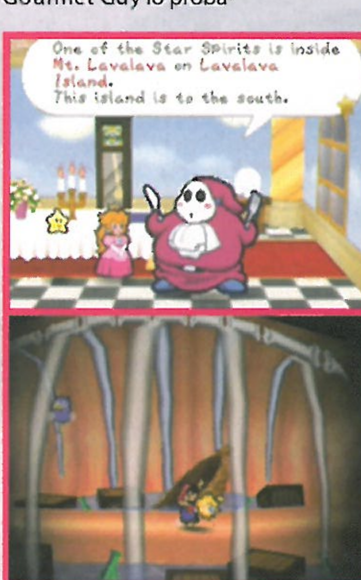


buena provisión de *items*. Usa a Watt para poder ver en la oscuridad y asustar a los Shy Guys, quienes huirán en busca de su «oficial de guardia» que hace las veces de jefe de fin de fase. Antes de enfrentarte directamente con el *Boss*, tienes que acabar con la «soldadesca», trata de hacerlo lo antes posible para que no te debiliten antes de tiempo (usa *items*, *Star Power* o ataques fuertes). Cuando lo hayas hecho, tu siguiente objetivo será, siempre, la bombilla posterior de la «tanqueta». Rómpela lo antes posible, ya que si no lo haces correctamente serás atacado con ella, mermando rápidamente tus energías y dejando a tu compañero de batalla inoperativo. Para finalizar, continúa utilizando ataques fuertes contra la portezuela de la «tanqueta». Si todo sale bien, derrotarás al enigmático «Kaiser» de los Shy Guys y el capítulo terminará.



CAPÍTULO 5

Mientras tanto, en las alturas, Peach se fuga de su cautiverio. Al entrar en la habitación del Suroeste del *hall* encontrará un tipo que te será familiar (el Shy Guy que se come los pasteles). Tu misión consiste en cocinar un pastel para él. Te dará la llave del Castillo y usándola podrás salir del *hall* y encontrar la cocina en la planta baja. Sigue las instrucciones de Twink para hacer un fabuloso pastel de fresas y cuando esté preparado Gourmet Guy lo probará. Si has hecho todo bien no avisará a Bowser. Además, te dirá que el siguiente lugar que Mario debe visitar es Lavalava Island. Luego, Kammy Koopa entrará en la estancia y la princesa volverá a su celda de reclusión. Muskular proveerá a Mario con un nuevo nivel de *Star Power* y la habilidad Chill Out. Twink aparecerá para informar a Mario

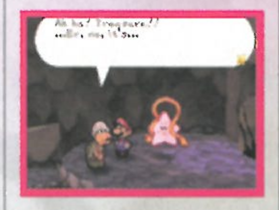




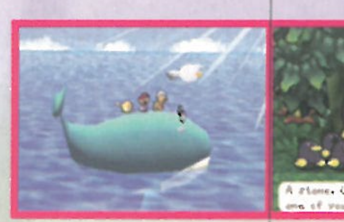




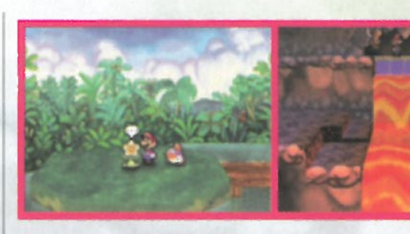
sobre dónde se encuentra el siguiente *Star Spirit* que debe liberar. Nos dirigiremos al Oeste de Toad Town, hasta la zona del embarcadero. Allí encontraremos a Kolorado, el explorador. Quiere ir a LavaLava Island en busca de un tesoro, pero no tiene ni idea de dónde está ni cómo ir hasta allí (valiente patraña de explorador ¿verdad?). Casualmente, junto al embarcadero hay una ballena, si hacemos un doble salto sobre su lomo podremos introducirnos en el interior de su boca para liberarla de algo que tiene pegado a la campanilla y le molesta. Una vez hecho esto con la ayuda de Watt, como agradecimiento, la ballena nos transportará hasta Lavalava Island, no sin antes advertirnos de lo peligroso que supone ir a ese lugar. Nada más llegar a la playa de LavaLava Island, Kolorado saldrá disparado en busca del tesoro. Durante toda la fase tendrás que ir siguindo sus gritos de socorro, ya que el explorador de pacotilla es un torpe de mucho cuidado. Inspecciona el área Yoshis's Village, habla con todos los personajes y compra *items* para las batallas que se avecinan. Aprovecha también para recargar energías en la tropical posada de Toad. Kolorado está en la parte más oriental de la pantalla, allí te reunirás con él y te explicará que no hay manera de introducirse en la montaña LavaLava, de momento. Cuando regreses al poblado de los Yoshis, comprobarás que los retoños de estos rechonchos seres se han dedicado a esconderse por la peligrosa jungla y tendrás que encontrarlos a todos para que sus madres se tranquilicen. Explora con cuidado y pa-



ciencia la jungla, pronto encontrarás a Sushie encaramada en un árbol. Golpéalo tres veces y conseguirás salvarla. Sushie se unirá a tu grupo y gracias a sus habilidades podrás moverte por el agua con agilidad, algo esencial para resolver los *puzzles* del lugar en el que nos encontramos. Inspecciona bien los arbustos, ya que algunos hacen las veces de puerta de pasadizos. Prueba también a pulsar







repetidamente el botón «Z» encima de las plantas moradas para alcanzar las zonas elevadas. Cuando necesites recargar energías no dudes en deshazer el camino hasta Yoshis's Village o usar las plantas que escupen corazones. Dentro de la jungla no podrás salvar y un par de malos combates pueden costarte caros, así que ve con cuidado. Como resultado, aparte de haber rescatado a los pequeños Yoshis, deberás haber encontrado el *item* de *Power Quake Badge* y uno de *Super-Rank*. Regresa a Yoshi's Village, habla con cualquier personaje y dirígete a ver a Village Leader. Se encuentra en la pantalla intermedia, entre la playa y el poblado. Habla con él y te dará el Jade Raven, este item debes usarlo en la parte Norte de la jungla (si exploraste a fondo seguro que ya sabes donde ir) y sirve para acceder a otra parte de la jungla que



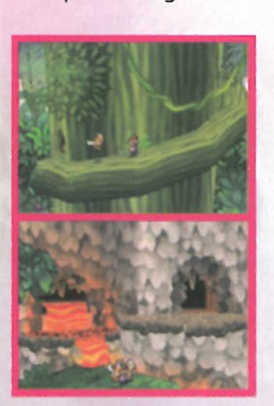
conduce al monte LavaLava. Los *minipuzzles* que tendrás que resolver no tienen ninguna complicación y resueltos todos llegarás a una zona en la que las raíces de un árbol de proporcions gigantescas te impiden el paso. Usando el camino que va por dentro del árbol encontraremos el *Happy Heart Badge* y luego nos reuniremos con Raphael, el cuervo gigante que habita en la copa del árbol. Síguele y podrás pasar bajo las raíces del árbol. Posteriormente, usa el ascensor que mandará fabricar a sus congéneres. Por supuesto, Kolorado será



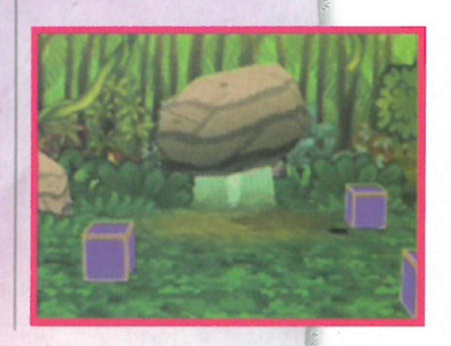
quien estrene el artefacto para introducirse en el interior del volcán en busca del tesoro. Antes de irnos, Raphael nos dará la *Ultra Stone*, que sirve para potenciar al máximo a los personajes que ya estén en estado *Super-rank* cuando encontremos un *item* de este tipo. Antes de entrar en el volcán te recomiendo que vayas a re-



cargar energías, *items* y a salvar partida. No es excesivamente complejo resolver esta «mazmorra», pero hasta que descubras cómo atacar a cada enemigo, es posible que pierdas algo de energía. Además, el enemigo de fin de fase puede suponerte algún dis-



gusto si tratas de acabar con él sin tomar algunas precauciones. Pronto encontrarás un *item* de *Super(Ultra)-rank*, úsalo preferiblemente con Sushie. También encontrarás el *item Fire Shield Badge*, es bastante reco- ▶



s u p e r g u i



mendable que hagas uso de él inmediatamente, ya que mermará la potencia de los ataques fogosos. Después de atravesar un par de pantallas con bloques azules para poder atravesar la lava, estarás en posesión del *Ultra Hammer*, *item* que capacita a Mario para destruir los bloques metálicos que hay en la pantalla y que has visto en alguna que otra parte del juego. Fíjate bien cuando te dejes caer por las cuerdas, ya que hay otro *item* de *Super(Ultra)-rank*. Tras romper unos cuantos bloques metálicos y esquivar una rueda dentada con malas intenciones llegaremos al *Final Boss* de fase. Antes habrás podido recargar energía y salvar, por supuesto. Te recomiendo que luches acompañado de Sushie y observes el patrón de ataque de Lava Piranha para atacar en función de la cantidad de daño que puedes causar en cada turno, usa el *Star Power* de la tormenta de estrellas cuando haya muchos enemigos (5). Trata de dejar fuera de combate a las dos plantas más pequeñas lo antes posible (usa ataques que vayan en contra de todos los enemigos a la vez). Calcula cuanta energía debes restar al enemigo antes de que caiga en la lava y reviva usando a Goombario, para que antes de que suceda te de tiempo a usar un par de turnos para recuperar energías y *Star Power*. Una vez hayas hecho esto ataca con toda la fuerza que puedas, pero siempre atendiendo qué ataque es más conveniente en cada momento para acabar con Lava Piranha. Liberada Misstar tendrás que salir del volcán, para ello, usa a Bombette contra la pared agrietada y deja que Misstar te lleve en volandas junto a Kolorado.





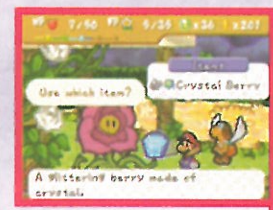
CAPÍTULO 6

Tras escaparse, Peach debe ir a la habitación más al Este de la planta baja. Allí participará en un concurso tipo «Quiz» y obtendrá un parasol que permite transformarse en el objeto al que se apunte al abrirlo. Después, los guardias volverán a llevarla a su habitación. La sexta *Star Spirit*, Misstar, dotará a Mario del sexto *Star Power* (*Smooch*) a la salida de la montaña LavaLava. Una vez hecho esto volveremos a la jungla para encontrar el tesoro que salió despedido en la erupción del volcán. Cuando lo encuentres dáselo a Kolorado para que, a cambio, te de otra semilla mágica. Ya puedes abandonar la Isla, así que, sube de nuevo en la chepa de la ballena para volver a Toad Town. En el camino te cruzarás con Jr. Troopa, cuando consiga alcanzarte estará tan cansado que vencerle será un juego de niños. De todos modos, no te confíes esta vez, ya que tendrá alas y llevará un pincho en la cabeza. Ataca teniendo esto en cuenta. Para entrar en la siguiente fase necesitas las cuatro semillas mágicas. Si aún no tienes alguna están en la Montaña Rugged de Toad Town, Forever Forest y Yoshi's Village.

Antes de entrar te sugiero que consigas el *item* que permite cambiar de compañero durante los combates sin perder el turno, ya que es de gran utilidad. Para ello, ve a la palmera roja de Dry Dry Ruins y ponte a dar vueltas alrededor de su tronco hasta que uno de los personajes que están cerca te cuente un curioso secreto. Luego dirígete a la casa de Merlon y pon en práctica lo que te acaba de contar (haz tres dobles saltos dentro de la casa). En el área Flower Fields encontrarás 6 sub-áreas rodeando a una central, al principio no podrás entrar en demasiados lugares, así que ve siguiendo el orden lógico de las cosas a las que tienes acceso para resolver el *puzzle*. Cada flor necesita frutas de su color para abrirte la puerta de la subzona que custodia. Primero conseguirás las frutas rojas, luego las amarillas y finalmente las azules (golpea los troncos de los árboles). En el pozo tienes que lanzar una fruta azul, al contrario de lo que te dice la flor del área central. Todo lo que te dice es justo lo inverso de lo que realmente debes hacer, por tanto, el orden en que debes golpear los tres troncos de la zona oriental de la fase es: centro, derecha, izquierda. Acaba con los topos que amenazan las raíces de Petunia y te regalará una valiosa semilla que tendrás que plantar más tarde en el área central. A continuación, tendrás que ir a ver a Lily, que está agonizando porque no tiene agua en la que flotar. El *item* *Water Stone* es la salvación para Lily, pero está en posesión de Rose, la flor más vanidosa del juego y, a no ser que le muestres algo más hermoso que ella, no te dará la dichosa piedra. Tendrás que ir a ver a Posie, la flor del árbol de Cristal, para que agite las raíces del árbol a la que está unida y así Mario consiga la preciosa flor. Rose















no se podrá resistir y entregará a Mario la *Water Stone*. Lily volverá a gozar de perfecta salud al rellenarse de agua el estanque en el que descansa y como muestra de agradecimiento regalará a Mario el *item Miracle Water*. Además, al haber agua en el estanque podremos conseguir la fruta morada, *item* necesario para poder atravesar la zona más Noroeste. Tras dar la fruta a la planta azul, nos meteremos en una burbuja para franquear el precipicio espinoso. Al final de esta subfase, arriba de la torre, está el Sol. Te pedirá que despejes el firmamento de nubes para que pueda volver a ascender y lucir en lo alto. Antes de regresar al área central, hazte con *Mega Smash Badge* y usa a Bombette para romper la piedra que tapona la entrada de la estancia. Después, tendremos un encuentro con un sicario de Bowser. Tras el combate, varios nombres y algunas frases se unirán a nuestro grupo, se trata





de Lakilester y su nube voladora. Usando a Lakilester como compañero podremos resolver la zona Noreste del área, la que en la entrada tiene bloques que suben o bajan según hacemos dobles saltos en su interior. Al final de la pantalla encontrarás la máquina que fabrica el humo, acaba con ella a martillazos o usando a Bombette tras haber hecho lo propio con los personajes que la manejaban. Antes de acudir al área central y hablar con el árbol, encuentra la carta y el *item*

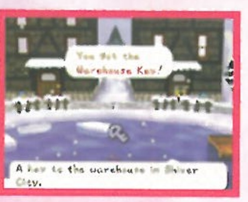


de *Súper(Ultra)-rank* en esta subzona. Después, usa el abono, la semilla y el agua en el lugar marcado del área central. El Sol, que vuelve a brillar en lo alto, hará el resto. Crecerá una planta que permitirá a Mario subir hasta lo más alto de las nubes. Al final encontrarás un nubarrón gris con muy malas pulgas. Antes de enfrentarte a él no olvides recargar tu energía y graba la partida, sal a Toad Town si es necesario para comprar *items*. El combate contra Huff N. Puff no es muy complicado, te recomiendo que luches con Parakarry siempre y cuando se encuentre en el estado *Ultra-rank*. Ataca con Mario a Huff N. Puff y con Parakarry ocúpate de las nubes pequeñas que brotan de Huff cuando es golpeado. Ten en cuenta que Huff reabsorverá las nubes satélites que no hayas destruido en el siguiente turno. Recuperando energía de manera proporcional, ataca con la máxima potencia que dispongas y cuando hayas acabado con sus sesenta puntos de energía finalizará el sexto capítulo.

CAPÍTULO 7

Usando el parasol, Peach parecerá un vigilante y podrá acceder a la parte superior del Castillo. Al final del pasillo, encontrará al personaje que le dará la llave que da acceso a la parte exterior del Castillo, donde esta Clubba. Ve allí, adopta su apariencia y regresa de nuevo arriba, ahora podrás pasar. Sin embargo, Kammy te descubrirá ya que, aunque tu apariencia no te delate, tu perfume femenino sí lo hace. Mientras tanto, en Flower Fields, Klevar te dotará con el sexto *Star Spirit* (*Time Out*) y Mario podrá encarar el capítulo final de su larga aventura. Antes de nada ve a ver a Merlon y escucha lo que te dice sobre Starborn Velley y el último *Star Spirit*. Para entrar en la siguiente fase es necesario que completemos la parte que nos quedaba del área de las tuberías de *warp*, en Toad





Town. Gracias a las nuevas habilidades que nos brindan nuestros compañeros y el *item* de *Ultra-Boots* que encontraremos dentro de dicho área, no nos supondrá demasiado esfuerzo. Inspecciona bien todas las habitaciones, usa los ascensores y al final conseguirás que la puerta azul se abra, permitiéndote ▸



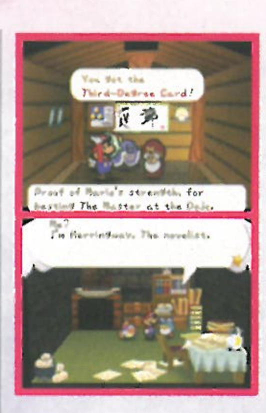
s u p e r g u i



entrar en Shiver City, además habrás encontrado algún que otro *item* de Super(Ultra)-*rank*. En esta fase invernal lo primero que tenemos que hacer es dirigirnos a la parte mas occidental y al entrar en la habitación de Mayor's House le veremos aparentemente muerto, de hecho se nos acusará en un principio. Lo siguiente que tenemos que hacer es probar nuestra inocencia en el caso del supuesto asesinato, para ello, tenemos que encontrar al escritor Herringway. Su habitación es sólo accesible pasando por el tejado de la casa que está a la izquierda de la que no tiene puerta, usa la llave que descansa en el fondo del lago congelado y que ahora puedes coger. Habla con él y síguele hasta la casa del alcalde. Al entrar allí, se comprobará que el supuesto muerto tan sólo estaba dormido. Ahora ya puedes acceder a la parte oriental de Shiver City. Nada más entrar te enfrentarás de nuevo con Jr. Troopa, usa ataques paralizantes con tu compañero y Mario que se encargue de acabar con sus reservas de energías. Inspecciona los alrededores para encontrar algunos *items*, una carta y, sobre todo, aumentar tu experiencia. Antes de llegar a Starborn Valley te encontrarás con un enemigo aparentemente poderoso, llamado



Monstar. Es un enclenque de mucho cuidado, machácale y ve a ver al hijo de Merlon que te estará esperando en la entrada del valle. Tras la charla, haber recuperado fuerzas y salvado la partida, tendremos que encontrar la entrada para ir a Star Palace. Como te imaginas, tienes que poner la bufanda en el muñeco de nieve que no lleva y respecto al que no tiene gorro, vuelve a la casa del alcalde y allí te darán un maravilloso cubo que hará las veces de gorro invernal. Ya podemos entrar en Shiver Mountain. El ascenso oculta un *item* de Su-

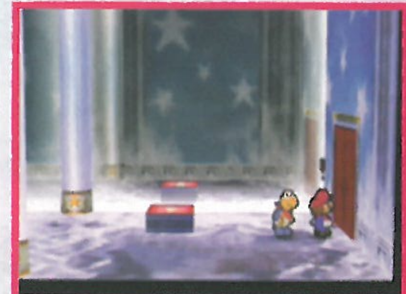


per(Ultra)-rank y combates jugosos en los que debes ganar los puntos necesarios para tener casi al tope los indicadores de energía y magia (50). También encontrarás muy cerca de un bloque, que aparentemente no contiene nada, un *item Ultra Shroom*. Para poder recoger los 3 *items* que reposan en los altares, tienes que poner un *item Pebbles* por cada uno que te llevas, en la misma fase puedes conseguirlos. Al final del camino, tras romper una pared con Bombette no habrá nada, pero si atraviesas la pared encontrarás la *Stone Star*, elemento que te permitirá llegar hasta la entrada del Star Palace. A cambio te habrás tenido que tragar un cuento por parte de Madam Merlar de unas 6 horas y media de duración. Para resolver esta mazmorra final, debes armarte de paciencia ya que es bastante confusa. Muchas cosas no son lo que parecen y tendrás que fijarte bien en lo que sucede en el supuesto espejo que te acompaña en la parte de atrás, para descubrir cómo resolver las habitaciones. También ten en cuenta que cuando algo cambia en uno de los dos planos también cambia en el otro. Para pasar por la puerta giratoria debes usar a Bombette contra el *switch* rojo. Para golpear el azul, sin embargo, habrás de usar a Kooper. Cuando encuentres una escultura grande y gris, no pierdas el tiempo tratando de empujarla, debes hacer lo propio pero con una de un tamaño bastante más pequeño y luego ir junto a la estatua grande que también se habrá movido para poder bajar. La habitación que tiene cuatro estatuas y cuatro «originales» no tiene división central, así que puedes pasar de un lado a otro sin dar la vuelta. Tienes que colocar cada estatua encima de un panel del suelo. Para indicar hacia qué dirección podemos empujar la estatua he-



mos de usar antes el «original» por dicho lado, para que gire. Ahora ya podemos acceder a la puerta del enemigo de fin de fase. Antes de entrar, asegúrate de que has inspeccionado bien todo el Star Palace y obtenido todos los *items* necesarios. Recarga energías, graba la partida y prepárate para enfrentarte a Kristal King. Es recomendable que para el combate uses el *item* de cambio de personaje sin perder el tur-















no, además doy por hecho que tanto en tu indicador de energía como el de magia hay sendos cincuenta. Nada más empezar usa a Goombario para ver el indicador de energía del enemigo. Después usa el ataque más poderoso que tengas de Mario. En función de si el enemigo tiene satélites o está sólo, usa a un compañero u otro para atacarle, siempre con los ataques más fuertes. Cuando le hayas quitado más de la mitad de energía se recargará (+20). Trata de que Mario no sea alcanzado por el rayo de hielo, ya que perderás turnos y cuantos más pierdas es más posible que Kristal King se recargue más y más veces. Usando los *Star Powers* y ataques fuertes tendrás que conseguir acabar con este duro enemigo, fíjate en cada ataque la energía que le queda y la que le quitas, porque así seguro que no te pillará por sorpresa. Ten paciencia y le vencerás.



CAPÍTULO 8

En el Castillo, Twink y Peach esperan la llegada de Mario. Mientras tanto, Bowser activa las alarmas y manda a cada uno esperar en su puesto la llegada del pesado bigotudo. Kalmar, el séptimo *Star Spirit* da las gracias a Mario y potencia su *Star Power* con la habilidad *Up & Away*. Antes de irse indica a Mario que debe dirigirse sin pérdida de tiempo a Shooting Star Summit. Regresa a Toad Town y ve por la puerta azul con la estrella amarilla, sube hasta lo alto de Shooting Star Summit y usa el particular ascensor que lleva hacia Star Way. Tendrás que recorrer una especie de espiral estelar y los enemigos son bastante escasos. De este modo, en un abrir y cerrar de ojos estarás en las puertas de Star Haven. Aquí los siete *Star Spirit* te concederán el *Star Beam*, única cosa capaz de frenar a Bowser cuando use el *Star Rod*. Además, te darán el medio necesario para que Mario y sus compañeros puedan ascender hasta el Castillo de Peach, en lo alto del firmamento. Una vez dentro del Castillo tómatelo en serio o lo pasarás mal. Hay bastantes combates y los enemigos son poderosos. Existen pocos puntos de recarga/salvar partida. El Castillo debe ser resuelto en un orden determinado, así que no te preocupes cuando llegues a una bifurcación, lo más seguro es que obligatoriamente tengas que regresar si no escogiste el lado bueno. En principio las plataformas serán tu principal obstáculo, aunque son bastante facilotas siempre y cuando te acuerdes de usar a Lakilester para flotar sobre la lava, Bombette para detonar con retardo los *switches*, Kooper para alcanzar los *switches* que permanecen en el otro





lado de los precipicios o a Watt para ver en las cavernas. La siguiente etapa del Castillo te obligará a subir y bajar el nivel de agua, tirando de unas simpáticas cadenas de W.C. no te presentará ningún problema. Cuando rescates a los prisioneros, acuérdate de pedir a Toad que te deje descansar, para recuperar energías en vista de los próximos combates. Cuando empujes las piedras grises de las paredes, ten en cuenta que hay una que al llegar ya revela un pasadizo. Si la empujas tapando dicho pasadizo podrás acceder al pasadizo bueno que te permitirá continuar. Después tendrás que responder bien a las preguntas que te harán en un juego. Te recomiendo que apuntes el número de personajes de cada tipo que ves en pantalla, sus colores, etc., ya que las preguntas irán por esos derroteros. Para progresar en las siguientes pantallas es vital que uses a Bombette. Calcula el tiempo que tarda





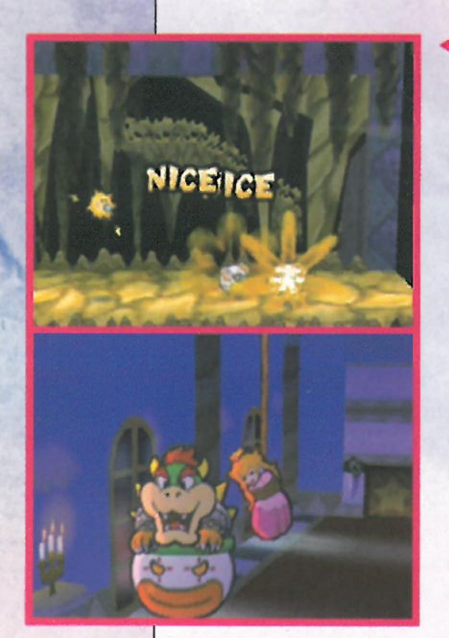
en explotar Bombette para que te de tiempo a subirte al peldaño adecuado. La parte del pasillo infinito se resuelve pasando en este orden: arriba, abajo, abajo, arriba, abajo, arriba (tal y como indican las luces de la pantalla anterior). Tras superar todo esto llegaremos a un pasillo en el que nos espera ¿Peach? Retrocede hasta que la supuesta y falsa princesa no pueda verte y ve de nuevo hacia ella. Verás entonces su verdadera apariencia. Junto a la puerta golpéala sin pa- ▸





superguías





rar hasta que admita que es un impostor, por supuesto que después lucharéis. Al pasar a la siguiente habitación las Koopa Bros. harán una nueva y efímera aparición, ya que Jr. Troopa se encargará de liquidarlas. Esta será la última vez que tengas que partirle la cara al renacuajo del cascarón. Repetirá todos los patrones de ataque que te ha mostrado durante el juego, pero uno detrás de otro. Si has llegado hasta aquí acabarás con el, pero trata de que no merme tus energás más de lo necesario. Al fin estamos en el exterior del Castillo de Peach, atraviésalo hasta llegar a la parte superior, pero pasa primero por la habitación donde



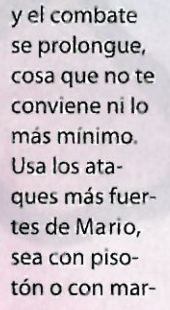
permance escondido Toad, para recuperar energías. Al final del pasillo contemplaremos la dantesca escena (Peach amordazada) y comenzará el primer enfrentamiento con Bowser. Acuérdate de usar el *Star Beam* cuando él use el *Star Rod*, ya que todo ataque contra el Cetro es inútil y perderás el turno. Trata también de no per-



der demasiados *items* porque los vas a necesitar en el segundo y definitvo enfrentamiento contra Bowser. Derrotado por primera vez, el rey de los Koopas huirá a bordo de su nave llevándose a la princesa. Mario subirá por las escaleras del palacio hasta



llegar a la parte más alta. Antes graba la partida por última vez (no te preocupes por recargar la energía, pues tras luchar Peach contra Kammy Koopa tu energía estará repleta). El *Star Beam* se habrá transporfado en el *Peach Beam* y comenzará el combate definitivo. Hay varios modos de luchar contra Bowser, te recomiendo en primer lugar, que uses a Goombario para tener visible la cantidad de energía que le queda al tirano de la espalda picuda. También te aconsejo que no uses nada de *Star Power*, excepto el *Peach Beam* cuando sea obligatorio, ya que de hacerlo lo más seguro es que Bowser recargue sus fuerzas y el combate se prolongue, cosa que no te conviene ni lo más mínimo. Usa los ataques más fuertes de Mario, sea con pisotón o con martillazo, y como compañero usa a Watt, ya que su golpe simple es el que más energía resta sin usar magia (5 puntos). Si tienes un item que resucita a Mario, mejor que mejor. Es posible acabar con Bowser sin resucitar, sin el *item* de cambio rápido y usando los *Star Power*, pero es más complicado. También es vital que tu do-







minio en el *Action Command* sea total, para poder cubrirte de los ataques de Bowser y evitar que Mario pierda turnos en la batalla definitiva. Si estás en posesión de *All or Nothing* úsalos, suponiendo también que controles al dedillo el anteriormente mencionado *Action Command*. Hay muchos objetivos secundarios en el juego que no hemos mencionado, siempre puedes regresar y completar todos los retos que durante la aventura te han planteado y hemos omitido. ➾ **ÓSCAR**











super guía

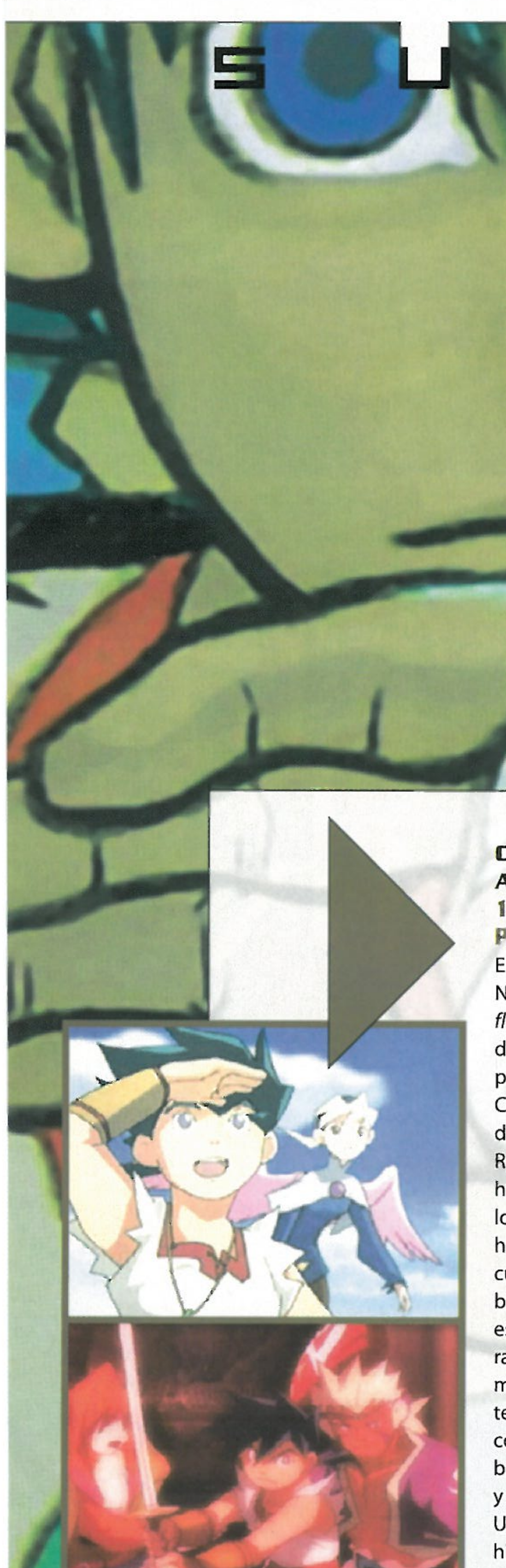
SUPERJUEGOS

por **DANI3PO**

BREATH OF FIRE IV

Descubre junto a los personajes clásicos de la saga de **Capcom**, **Ryu**, **Nina**, **Cray** y compañía, uno de los últimos grandes juegos de rol para **PSone**. Llega al final de la odisea para salvar su mundo del enigmático **Fou-Lu** mientras desvelas el misterio de los dragones. Te damos todas las claves para que tu aventura llegue a buen puerto.

SUPERGUI



CAPÍTULO 1: AWAKENING

1. SIGNS AND PORTENTS

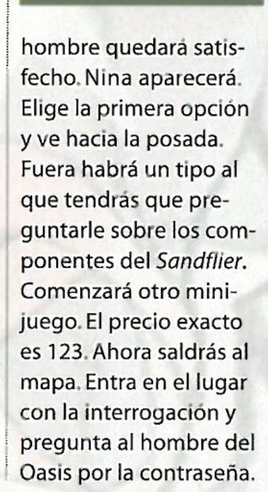
El juego comienza con Nina y Cray en el *Sandflier*. Después del accidente saldrás al mapa principal. Dirígete al Cliff. Antes de llegar te detendrás en un punto. Ryu se unirá a ti. Sigue hasta el Cliff. Avanza por los puentes de madera hasta que llegues a una cueva. El control cambiará a Fou-Lu. Tras la escena baja las escaleras, sigue el camino iluminado y sal por el Oeste. En el mapa, ve al único sitio posible. En el bosque, sigue el camino y te enfrentarás a Kahm. Utiliza tus poderes de hielo y será fácil. Después habrá una escena. Tras ella, sigue adelante



y al Sur, en la intersección. En la siguiente ve al Oeste. Otra escena.

2. ASSOCIATIONS

De nuevo tienes el control de Ryu y de su nueva transformación en dragón. Sigue el camino fuera del desfiladero (Cliff). En el mapa, ve a Sarai y allí te separarás de Nina. Puedes explorar el pueblo a tu antojo. Luego, dirígete al bar y habla al hombre de la barra. Cómprale comida y comenzará un minijuego. Alterna entre las distintas opciones de comida y bebida y el



hombre quedará satisfecho. Nina aparecerá. Elige la primera opción y ve hacia la posada. Fuera habrá un tipo al que tendrás que preguntarle sobre los componentes del *Sandflier*. Comenzará otro minijuego. El precio exacto es 123. Ahora saldrás al mapa. Entra en el lugar con la interrogación y pregunta al hombre del Oasis por la contraseña.





De nuevo en Sarai vuelve al bar y entra por la barra en la puerta del fondo. Tras la escena sal al mapa y dirígete al Valle (Valley). Allí, sortea los obstáculos girando el timón hasta llegar al anciano. Alquila una pala y un perro para participar en el mini-juego. Una vez encontrados los componentes vuelve a Sarai. Al entrar en el bar, te enfrentarás a





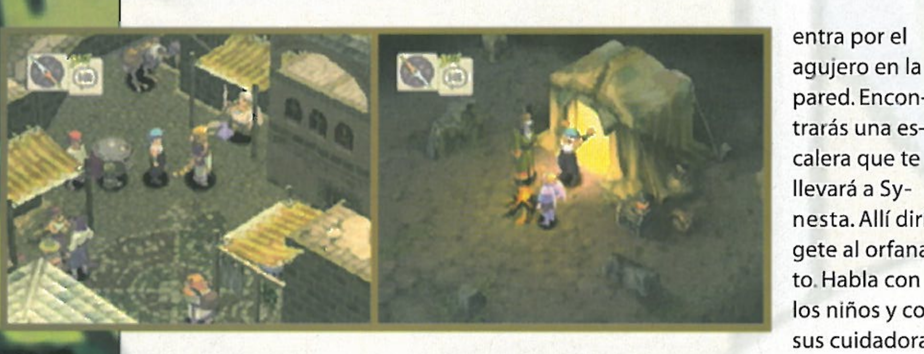
un jefe con Nina. Usa *Sever* contra él. Después de la escena saldrás al mapa. Ve al lugar con la exclamación. Se abrirá un nuevo camino a Chamba. Después de hablar con todos los habitantes, Ershin se unirá a ti. Entra en la parte contaminada. Avanza por los tejados. En esta parte tendrás que controlar a Ryu y al robot por separado. Ellos por los tejados y él activando los interruptores de la superficie. Finalmente te enfrentarás con Skulfish. Puedes utilizar hechizos de cura para dañarle y combinarlos con el de fuego de Ryu. Después abandona el lugar por las escaleras. En el mapa vuelve al lugar del accidente. En el sueño, avanza hasta que llegues a las cortinas. Pasa por detrás de ellas. Después regresarás al mapa. Ve a Kurok. Aquí encontrarás al primer maestro. Sal y continúa hasta la presa (Dam). Baja las escaleras hasta la siguiente zona. Allí, habla con el tipo que está en el barro para que te de la llave. Sube y vuelve a la sala de control. Activa el interruptor y sigue hasta llegar a una nueva sala donde te enfrentarás a otro mini-juego. Gira la rueda, primero lentamente y luego aumenta la velocidad. Cierra la puerta. Sal y sigue hasta fuera. Continúa bajando y pulsa el interruptor azul para bajar el puente. Opera el mecanismo del elevador y abandona el lugar. Entra en el lugar con la exclamación y luego ve a Kyria. Este pueblo está lleno de trampas. Para entrar en casa del alcalde cae ▶







superguí



entra por el agujero en la pared. Encontrarás una escalera que te llevará a Synesta. Allí dirígete al orfanato. Habla con los niños y con sus cuidadoras.



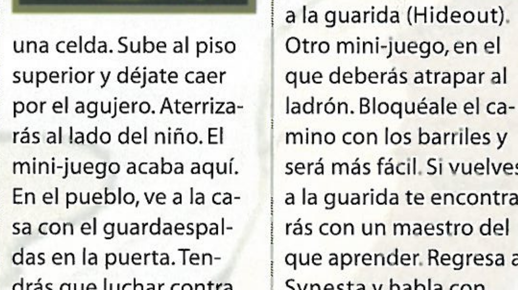
por el agujero de detrás de la casa y luego sube por la escalera. Habla con el loro y responde en este orden: 2-2-3-4. Ahora puedes preguntar dónde está el alcalde. Sal del pueblo y dirígete al bosque (Woods). Avanza hasta que te encuentres con el hombre que te dará una manzana. Puedes recoger más del árbol cercano. En la siguiente zona lo que tienes que hacer es colocar una manzana en el tronco del principio y luego seguir las huellas procurando no caerte en los agujeros. Después continúa saltando los riscos hasta que llegues al otro lado. Ahora verás una escena y acto seguido lucharás contra un jefe, Boss Maman. No te dará problemas si evitas usar hechizos de tierra y transformas a Ryu. Una vez vencido vuelve a Kyria. Tras la escena tomarás el control de Fou-Lu durante un instante, para volver enseguida a Ryu.



3. MISSING PRINCESS

Cuando intentas salir del pueblo, Cray cae en una trampa. Sal de ella y vuelve al camino de la montaña. Estás dentro de un laberinto. Sigue el agua hacia el Norte hasta que llegues a un gran salto que te conducirá hasta la siguiente zona. Llega hasta el lago y sube las dos escaleras. Continúa el ascenso y

Dará comienzo un mini-juego donde deberás atrapar a uno de los niños. Una vez hecho vuelve al orfanato. Ahora jugarás al escondite con todos ellos. Si no sabes dónde buscar vuelve a la guardería y habla con los niños que ya has encontrado. El último de ellos, Chino, se ha escondido en los subterráneos del pueblo. Para acceder a ellos has de hablar con el guardia que custodia la escalera, luego con la mujer que vende agua para que lo distraiga y entonces bajar. Llegarás a un corredor con puertas. Sigue bajando y finalmente encontrarás a Chino en





una celda. Sube al piso superior y déjate caer por el agujero. Aterrizarás al lado del niño. El mini-juego acaba aquí. En el pueblo, ve a la casa con el guardaespaldas en la puerta. Tendrás que luchar contra él. Utilizará sólo ataques físicos. Emplea combos de magias desde el principio. Una vez derrotado, se te encomendará una misión. Habla con el hombre, con el animal de la entrada, y sal del pueblo. Dirígete a la exclamación y luego a la guarida (Hideout). Otro mini-juego, en el que deberás atrapar al ladrón. Bloquéale el camino con los barriles y será más fácil. Si vuelves a la guarida te encontrarás con un maestro del que aprender. Regresa a Synesta y habla con Marlok. Esta vez te tocará trabajar en el Sandflier Wharf. Habla con el tipo grande. Tu primera labor será colocar los jarrones y los barriles en su sitio. Lo más fácil es colocar uno de cada en su sitio y romper todos los demás. Tu siguiente labor será cargar una nave con cajas. Con derecha e izquierda moverás la grúa y con arriba y abajo alargarás o acortarás su extensión. Después de unas



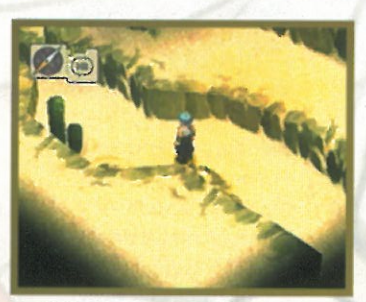














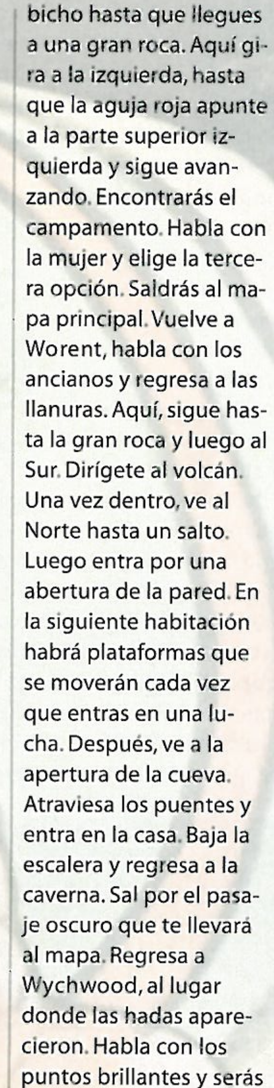
escenas encarnarás de nuevo a Fou-Lu. Abandona el área de la cabaña y te enfrentarás a Khafu. Transfórmate en dragón y utiliza tus ataques de hielo contra él. Otra vez con Ryu estarás en Kyoin. Sube las escaleras y entra en el edificio de varias plantas. Es un tele-transportador. Sal al exterior y utiliza el ascensor. Sigue usando los elevadores (los de la fachada, no los interiores) y subiendo escaleras. En lo alto del edificio te enfrentarás a un jefe, Ymechaf. Utiliza combos lo más largos posibles contra él. Tras vencerle, llega a la plataforma. Aparecerás en una construcción idéntica a la que acabas de dejar, sólo que ahora tienes que descender. Sal al exterior y llegarás al mapa. Ve a Astana. Habla con la gente y se abrirá un camino hacia el acueducto. Allí avanza subiendo y bajando escaleras, corta la cuerda con la espada de Ryu hasta llegar al agua. En la base, sube las escaleras y atraviesa la cortina despacio. Verás una escena que te resultará familiar.

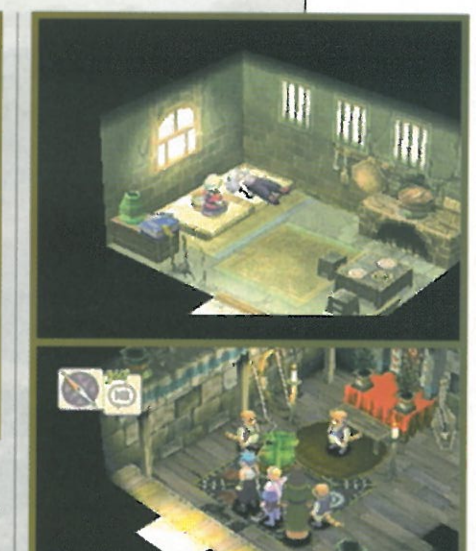
CAPÍTULO 2: THE ENDLESS
4. THE BROKEN SWORD

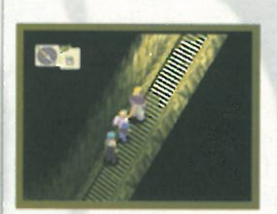
Estás en Ludia. Baja las escaleras y Scias se unirá a ti. Dirígete al castillo, hacia el Este. Vuelve y deja el pueblo. En el mapa, ve a Shyde. Habla con quien está debajo del arco y sal. Encamínate a Wychwood. Sigue el camino Sur y llegarás a un punto en el que Nina desaparecerá. Para encontrarla tienes que golpear el árbol que está después del salto. Ahora controlarás a Nina reducida. Baja del nido y te enfrentarás a Sparrow. Es muy sencillo, anda por la rama y baja por la liana. Sigue el camino y sal del bosque. Ve a Worent. Entra en la casa del jefe, al fondo. Cuando salgas te tocará luchar, de nuevo, contra Kahn. Transfórmate en dragón y no tendrás problemas. Tienes que encontrar un método de locomoción para las llanuras. Habla con la gente del pueblo y conseguirás un Whelk. Ahora ve a las llanuras (Plains). Sigue recto a lomos del bicho hasta que llegues a una gran roca. Aquí gira a la izquierda, hasta que la aguja roja apunte a la parte superior izquierda y sigue avanzando. Encontrarás el campamento. Habla con la mujer y elige la tercera opción. Saldrás al mapa principal. Vuelve a Worent, habla con los ancianos y regresa a las llanuras. Aquí, sigue hasta la gran roca y luego al Sur. Dirígete al volcán. Una vez dentro, ve al Norte hasta un salto. Luego entra por una abertura de la pared. En la siguiente habitación habrá plataformas que se moverán cada vez que entras en una lucha. Después, ve a la apertura de la cueva. Atraviesa los puentes y entra en la casa. Baja la escalera y regresa a la caverna. Sal por el pasaje oscuro que te llevará al mapa. Regresa a Wychwood, al lugar donde las hadas aparecieron. Habla con los puntos brillantes y serás transportado a la Aldea de las Hadas (Faerie Village). Tras la charla, ve al espacio abierto y habla con las burbujas. Lucharás contra ellas. Puedes utilizar hechizos de cura para debilitarlos, ya que son no-muertos. ▶













S U P E R G U I





◄ Tras las cinco luchas aparecerá el jefe de verdad, Fantam. Cuidado con él. Sus habilidades cambiarán según su tamaño. Una vez derrotado conseguirás el *Fairy Drop*. Volverás al mapa principal. Ve a la casa del anciano en el volcán. Dale lo que acabas de conseguir y fabricará una espada como la que rompió Ryu. Acércate al Castillo de Ludia. Tras las escenas regresa a la casa donde empezaste, sube y decide esperar. Un pasaje con Fou-Lu y de nuevo eres Ryu. Sal de la casa en la oscuridad de la noche y avanza hacia el Castillo. Acaba con los guardias y entra en el corredor del norte. Avanza subiendo las escaleras hasta que des con Cray. Cuando le encuentres, huye de allí.

5. THE WIND DRAGON

Ve a Worent y habla con la gente. Entra en la casa grande y habla con los ancianos. Dirígete al campamento de Tarhn y después al templo (en las llanuras, todo al Este). Allí, pon la *Jadestone* en el altar y entra. Ve al Norte en las dos primeras bifurcaciones. En la tercera al Este, luego Este otra vez y Sur. Ahora tienes que resolver el *puzzle* de las luces. El orden en el que debes girarlas es: verde al Norte, amarillo al Sur, rojo al Sur, amarillo al Este, verde al Este, rojo al Norte, rojo, verde, amarillo. Después, ve a las escaleras del norte y entra por la abertura en la pared. Sal de la estancia y volverás al mapa. Ahora entra en Ahm Fen. Sigue el único camino hasta que llegues a la zona de las serpientes. Debes pisar en las partes oscuras para que se muevan y

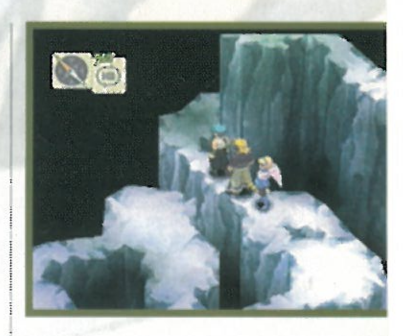


puedas acceder a la salida, que está al final de la larga tabla a la derecha de la pantalla. Volverás al mapa. Entra en la zona con la exclamación y te encontrarás con un hada. A partir de ahora podrás entrar en la tierra de las hadas cuando



quieras desde el campamento, aunque es algo opcional. Una de ellas es un maestro. Vuelve al mapa y ve a Wyndia. Investiga el pueblo y luego ve al castillo tomando el ascensor. Habla con los guardias y te dejarán pasar. Entra en la puerta con el soldado y habrá una escena. Deja el pueblo y dirígete a Kasq Wds. Avanza hasta que te encuentres con un lago y un nuevo mini-juego. No es necesario para avanzar, pero puedes conseguir *items* interesantes. Para ello, utiliza los troncos moviéndote hacia la dirección deseada y pasando de uno a otro. Sal por la salida del Norte. Sigue hasta que encuentres una casa. Entra, contempla la escena y vuelve al mapa. Tras dejar el campamento, Scias dejará el grupo. Vuelve a Wyndia y habla con el rey. Sal de la habitación y ve por la salida Norte hasta la entrada que tiene un molino encima. Entrarás en la mazmorra. Equipa a Ryu con la *King's Sword*, harás mas daño con ella. Avanza hasta que llegues a la zona de los ventiladores. Tendrás que esperar a que se paren para pasar. En la zona de los puentes móviles avanza de uno a otro y al risco de la izquierda. De nuevo ventiladores. Aprovecha los recodos del camino para avanzar poco a poco. Llegarás a una habitación donde está la flauta. Cógela y vuelve al Castillo. Ahora sal al mapa y entra en Pung'tap. Entra por la primera puerta y sigue hasta que veas dos salidas. Entra por la del Sur y te enfrentarás a otra prueba. Tienes que ir subiendo, poniéndote en el borde de la plataforma cuando sople el viento. A mitad de camino tendrás que entrar en una puerta y avanzar por el exterior. Cuando llegues arriba del todo, sal y lucha contra la pri-



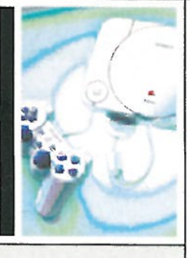












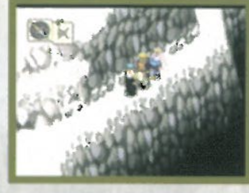


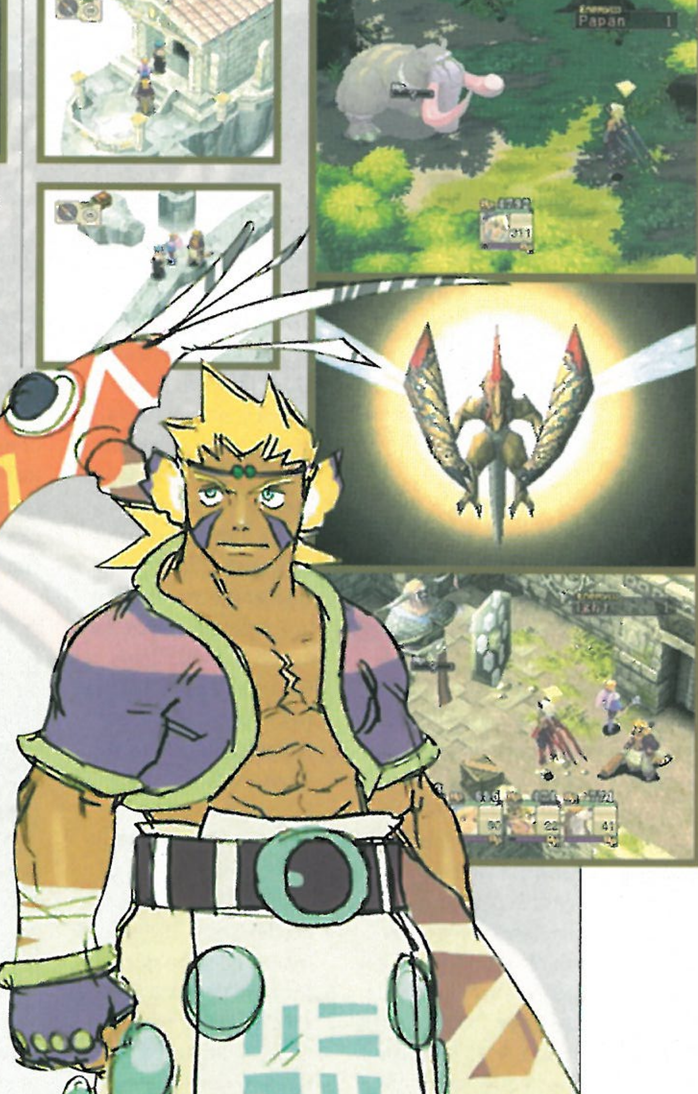
mera tanda de enemigos. En la segunda, te ayudará Scias. No temas dañarle, es invulnerable. Tras la batalla, se unirá de nuevo a ti.



6. MYSTERIES

Ve al único sitio posible, Ice Peak. Avanza, salta los riscos y entra en la cueva que está tras la cuesta abajo. Encontrarás una bola de nieve. Empújala con Cray. Tienes que hacer lo mismo con las que encuentres para avanzar a través de los canales hasta llegar al camino inferior. Saldrás al mapa. Dírigete a Check. Curiosea por el pueblo y entra en la puerta en la que hay un niño. Dará comienzo una sucesión de escenas. Luego con Ryu sube las escaleras hasta que encuentres a Ershin. Ahora entrarás en su cabeza. Avanza saltando hasta la intersección. Ve al Norte y sigue hasta el siguiente área. Cuando no puedas avanzar toca el cristal y la construcción se parará. Sube, habla con el cristal y con uno de los pilares. Ahora te enfrentarás a ellos. Cada uno representa un elemento, no le ataques con magias de su mismo tipo o las absorberá. Concéntrate en ir acabando con ellos a base de ataques no elementales, uno por uno. Cuando estén vencidos tienes que volver por el mismo camino al mundo real. Después, verás una escena con Fou-Lu. De nuevo con Ryu, vuelve a la casa donde empezaste para ser testigo de un acontecimiento.





7.PROPHECY

Controlas a Fou-Lu. Sal del pueblo y cambiarás a Ryu. Una escena y de nuevo con Fou-Lu. ▶







◄ Avanza hasta la siguiente zona. Cuando veas a tres granjeros sigue el camino hasta el bosque. Ve al Oeste en la bifurcación y lucharás contra Papan. Atácale con Frost Strike y no te dará problemas. Vuelve al pueblo. Con Ryu ve a la casa y entra por segunda vez en los sueños de Ershin. Avanza hasta que llegues al templo.



Una escena y deshaz el camino hasta que estés fuera. Sal del pueblo y ve al lugar con la interrogación. Sal de nuevo al mapa y encamínate a Sinchon. Entra en la cueva y avanza hasta que llegues a una habitación con pilares y una placa en la pared del fondo. Púlsala y vuelve corriendo a la habitación anterior. Sube por la escalera y avanza saltando por los pilares. Cuando llegues a la plataforma entra por la puerta y abandona el lugar. Controlando a Fou-Lu ve a buscar a Mami, en la primera intersección, y luego sal del pueblo por el camino del Norte. Dirígete al Mt. Yogy. Sube por la montaña y entra en el volcán. Avanza hacia el Oeste y llegarás a un jefe. La mejor estrategia para derrotarle es utilizar *Eraser* todo el rato. Cuando le venzas abandona el volcán. Una escena con Ryu y después con Fou-Lu ve a hablar con Mami y luego vuelve a la casa. Huye por el horno. Con Ryu, tras la ceremonia, sal del templo. Ahora controlas a Ershin, con el que tendrás que luchar contra algunos soldados. De nuevo con Ryu, entra en *Check* y sal del pueblo tras las escenas. En el mapa, ve a la interrogación. Sube hasta que encuentres la salida. Ahora entrarás en el campamento y tras descansar te enfrentarás a Ight. No puedes hacer nada contra él. Dejate vencer y descubrirás el nuevo poder de Ryu.

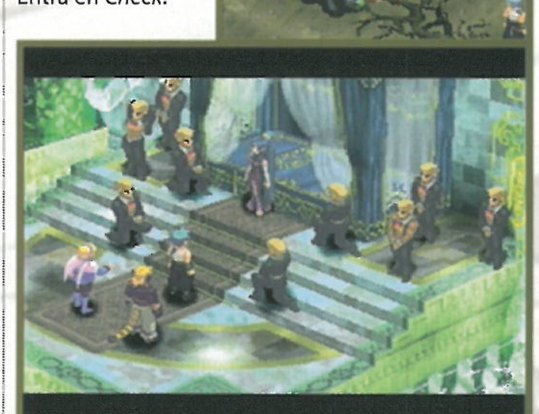




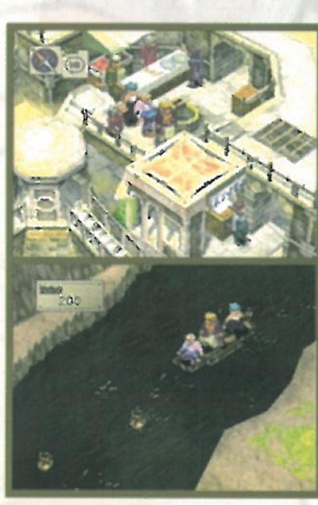
CAPÍTULO 3: STREAMS

8. AWAKENINGS

Con Fou-Lu sal del bosque hacia el mapa. Entra en Sanctum. Coge el cristal y sigue el camino hacia la salida. Ahora ve a Soma. En la bifurcación ve al sur y sigue avanzando. Tras la escena volverás con Ryu y compañía. Entra en *Check*.

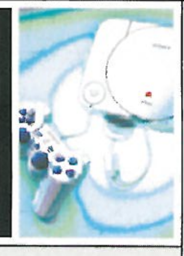


Ursula y Ershin se unirán a ti. Dirígete al Mt. Ryft. Avanza hasta que llegues a una balsa de troncos. Sube y dará comienzo otra prueba. Tienes que llegar hasta el final del recorrido procurando chocarte lo menos posible contra los lados. Si vas cogiendo las bolsas te darán puntos extra. Una vez en tierra firme, ve a Shyde. Entra en la habitación que está en la zona Norte y habla con el tipo azul. Tras unas escenas tendrás un nuevo vehículo. Desplázate a Kyoin con él. Allí, habla con el guardia que custodia la puerta y luego con el tipo que lleva la bolsa.



Ve a Shikk y desde allí al Mt. Giga. Monta en los dos transportadores y sube por el camino que te llevará al mapa. Entra en el *Checkpoint*. Habla con el tipo de la gorra. Lucharás sólo con Cray. Después, mueve el carro que no tiene topes hasta que de a los guardias y el que está al lado de la







pared al lugar que ocupaba el primero. Sube por la escalera hasta el tejado de la casa y avanza saltando de carro en carro. Dirígete a la interrogación y luego a Shikk. Entra en la tienda y baja las escaleras. Habla con los marineros, sal al mapa y ve a Fane. Habla con el tipo y te dejará pasar. En la primera bifurcación dirige tus pasos hacia el Este. Después, opta por el camino inferior y entra en la cueva. Sigue el camino hasta que llegues a una zona en la que encontrarás una bola azul. Deposítala en la fuente que has visto antes. Sal al exterior y entra en la cueva superior. Vuelve a Shikk y habla de nuevo con el marinero. Otro mini-juego, pero esta vez con Nina. Deberás tirar al marinero del mástil. Después, habrá una sucesión de escenas y luchas con Nina y Ursula. Embárcate y una vez en alta mar baja las escaleras hasta la bodega. Vuelve a subir y te enfrentarás de nuevo a Kahn. Esta vez será algo más difícil. Pero te aconsejamos que cambies de personajes cuando estén débiles y ataca, sobre todo, con Ursula y Scias que son los más efectivos.

9. FOOLS AND MEN

Sube y habla con Zig, luego con Iggy. Cuando el barco atraque entra por el agujero del casco. Ahora tienes que llegar al final del laberinto de tablas. Ve por la del Este y haz lo ▶

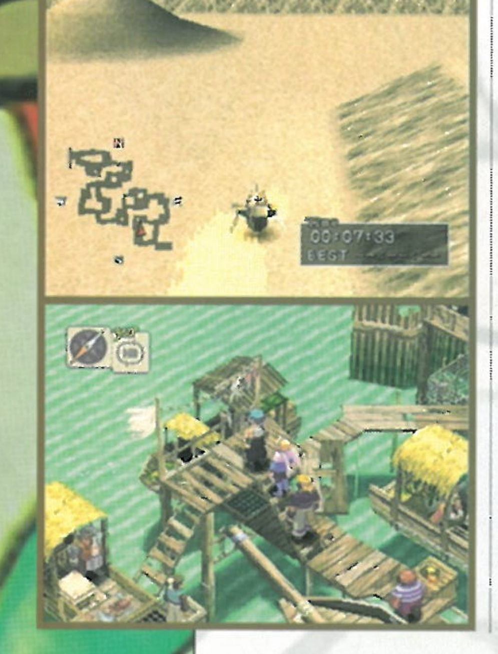


s u p e r g u i





siguiente en las bifurcaciones: Oeste, Oeste, Norte, Este, Norte, Este, Sur, Este. Abre el cofre, ve al Norte y por la segunda tabla que va al Este. Norte, Oeste cuatro veces, Sur, Oeste, Sur, Sur, Oeste, Norte. Coge el anillo. Luego Sur, Este, Norte, Norte, Este, Norte, Este, Norte, Este, Norte y sube por la escalera. Ve por el puente y avanza hasta la cueva. Te las verás con un jefe. La mejor estrategia es transformarte en dragón Kaiser, aunque perderás el control de Ryu. Una vez vencido vuelve al barco y habla con el marinero para embarcar de nuevo. Descansa en el camarote y sube a cubierta. Llegarás a Lyp. Cuando la tengas muy vista sal al mapa y ve a la interrogación. Atraviesa el llano y estarás de nuevo en el mapa. Entra en la jungla (Jungle). Ve avanzando por las tablas de madera, cruza por el puente de troncos hasta la siguiente zona. De nuevo te tocará avanzar por los troncos sobre el agua hasta la orilla de enfrente. En el mapa, ve a Pabpab. Habla con el tipo y con el bicho enfermo. Tu misión es encontrar un remedio para su mal. Vuelve a Lyp y embárcate. Desembarca al lado de una bandera púrpura el Este y corta la planta con la espada de Ryu. Vuelve a Pabpab y dale la medicina al bicho. Abandona el lugar y entra en la zona de la interrogación. Tras la escena, ve al Oeste y luego al sur hasta la siguiente zona. Sube por las rampas, baja de nuevo al agua y sigue el camino. Al Oeste verás una parte de vegetación frondosa. Entra en ella y sigue por la caída de agua. Habrá una nueva intervención de Fou-Lu. Tras ella, sigue al Oeste, sube por las rampas y baja en la siguiente zona. Abre el cofre. Lo siguiente es pescar. Cuando te canses, vuelve al campamento. Con Fou-Lu avanza hasta la plataforma con el dibujo en el suelo. De nuevo con Ryu vuelve a la zona de pesca. Entra en el Castillo con Fou-Lu. Si bajas las escaleras llegarás a una zona con un diario y si sigues avanzando te enfrentarás con Kahbo. Transfórmate en Tyrant para vencerle. Con el siguiente jefe, Kamyu, lo mejor es adoptar la forma de Serpent y utilizar *Waterspout Breath*. Ahora puedes seguir o volver antes a la zona de salvar. Sigue el camino y acaba con los guardas. En la siguiente lucha conviértete en Astral y acabarás rápido. Entra en el Castillo. De vuelta con Ryu, descansa en el campamento y vuelve al camino de arena que se había cerrado antes. Saldrás al mapa.











10. LEVANT

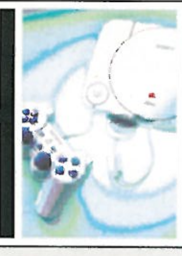
Dirígete a Koshka. Ve de tiendas si quieres y sal acto seguido hacia Shan River. Te tocará trastear con los transportadores. Los interruptores los hacen volver y también puedes subir a los troncos si te chocas contra ellos. Tie-





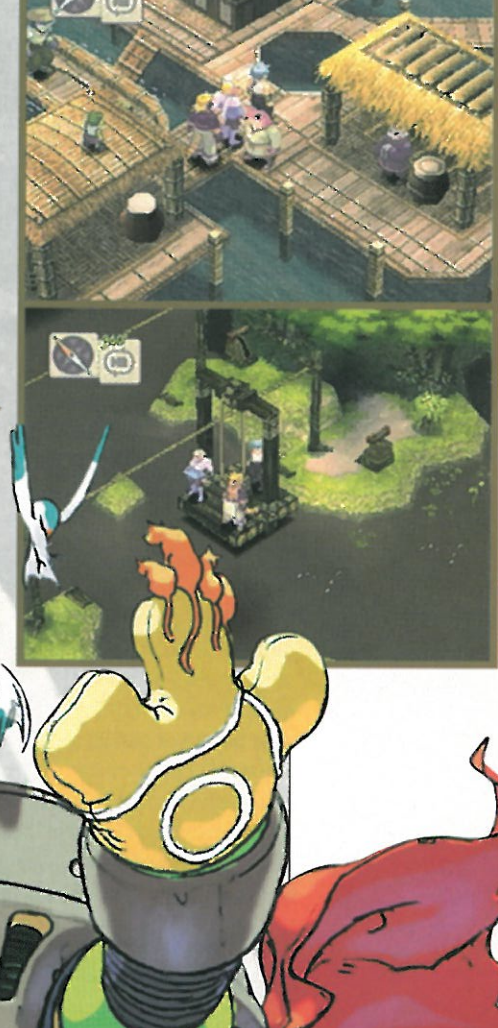














nes que entrar en otra zona y salir de ella por el lado contrario para seguir avanzando. En el mapa, ve a Chiqua. Habla con el tipo púrpura. Tienes que traerle uno de los tres encargos para que te diga cómo llegar a la capital. Uno conlleva ir de pesca, el otro volver a Koshka y esperar un rato muy, pero que muy largo para que el artesano te confeccione el objeto.

El tercero, el más recomendable, se consigue investigando las ruinas en Jhou. Para ello ve a Koshka y habla con un tipo para que te diga donde están las ruinas. Entra en ellas. Con Ershin rompe la pared que no te deja avanzar. Ve al Norte por las escaleras, luego baja otras hasta la habitación. Salta al Sur y sube por la rama hasta un lugar con tres ramas. Rómpelas con Ryu. Vuelve a donde subiste a la rama y salta al Este. Baja las escaleras, sigue bajando hasta que estés en lo más alto de una gran pirámide. Alrededor hay varios *items* que no son necesarios, aunque pueden ser útiles. Una vez investigado el lugar vuelve al principio, salta hacia el Este, entra en la puerta y abre los cofres. Deja las ruinas y vuelve a Chiqua. El tipo te dirá cómo llegar a la capital. Sal al mapa y ve al River. Avanza y baja las escaleras. Salta y empuja la caja. Ve al otro lado por encima de las cajas.

Sube y cruza el muro. Sigue hasta la otra zona. Pulsa el interruptor y sube por la puerta. Vuelve a bajar la puerta. Sigue al Este hasta que te encuentres con un hombre. Habla con él y ▶





s u p e r g u i

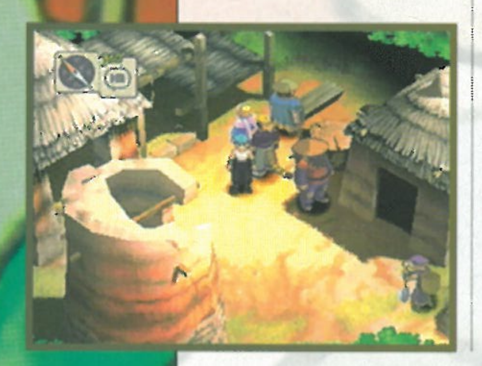


hp max. Cuando lo consigas vuelve y se desbloqueará otro camino. Sigue por él hasta que llegues a una zona amplia, en la que tienes que subir a los bloques móviles



contesta «dragons», «yes», «they all look different» y «like grass and rocks». Ahora ya sabes cómo llegar a la mina (Quarry). Empuja las dos cajas de esta zona y haz que baje el agua para poder pasar a la siguiente zona. Sigue avanzando y saldrás al mapa. Entra en Pauk, después en la tienda roja y habla con la chica. Abandona el pueblo y ve a la interrogación. Un nuevo mini-juego. Tienes que meter al pollo







rojo en la jaula. Los demás te darán *bonus*. Cuando lo hayas hecho vuelve y habla con la chica. Finalmente, sal al mapa principal.

11. THE PATH AHEAD

Entra en la tumba (Tomb). Sigue avanzando por el lateral, salta y sigue hasta que veas la estatua. Cuando la toques comenzará una dura batalla. Transforma a Ryu en Kaiser y ten mucho cuidado con su aliento helado. Si tienes alguna armadura que te proteja contra el frío equípala, así como los anillos. Cuando le venzas, baja las escaleras para entrar en el subterráneo. Continúa descendiendo y sube a la plataforma. Atraviesa la puerta, activa la piedra y dará comienzo otro jueguecillo. Tu misión es mover los bloques de tal forma que te dejen acceder a la plataforma central (la del fondo contiene un arma para Ursula). Todos se pueden mover desde algún punto del borde del foso, presionando Cruz o Círculo. Una vez que tengas el orbe en tu poder vuelve sobre tus pasos. Se abrirá un nuevo pasaje. Baja, sube por la escalerilla y entra por la puerta. Avanza hasta que veas otro pilar. Hazlo descender y baja. Otra prueba. Tienes que llevar el bloque hasta la plataforma donde está el otro orbe, pero sin pisar sobre el ojo rojo, ya que hará descender tu



para avanzar. Lee la señal y te encontrarás con un nuevo jefe. Se trata de dos cubos. Uno es inmune a los ataques físicos y el otro a las magias. Cuando los hayas vencido hazte con la bola azul. Vuelve a la primera habitación. Toma

hasta el siguiente área. Rompe con Ershin la parte quebrada del muro. Sigue hasta que llegues a una especie de santuario y abre el cofre para conseguir una *Dragon Tear*. Vuelve sobre tus pasos hasta el lugar con el elevador y ve al Oeste para salir al mapa.



el elevador y elige «Move Ahead». Ahora puedes salir al mapa o seguir investigando. Si decides seguir salta y sigue



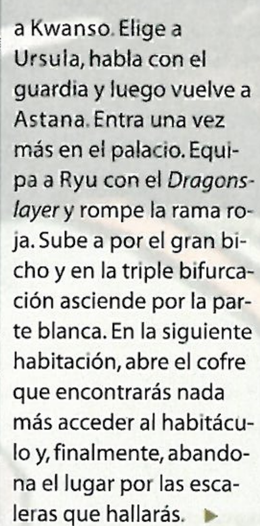
Entra en la interrogación. Baja por el camino y luego al Este. Sigue hasta que salgas al mapa. Entra en la cabaña





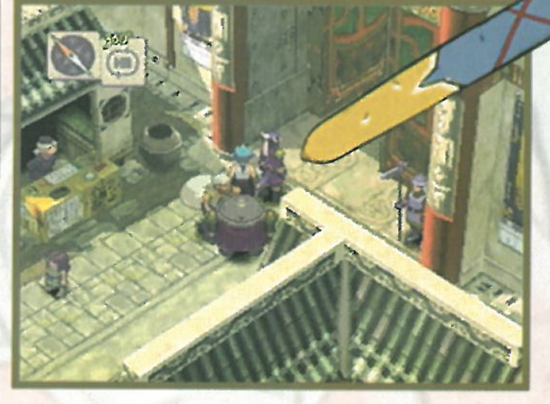


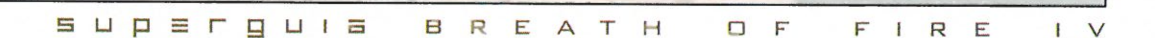
(Hut). Encontrarás un maestro. Abandona el sitio y vuelve a la interrogación. Avanza y encuentra otra salida. Cuando estés fuera aparecerás en el campamento. Tras él ve a la carretera (Highway). Habla con el soldado sin casco utilizando a Ursula. Sal y encamínate a Astana. Entra en el edificio del final y luego por las escaleras hacia la siguiente zona. Sigue por el pasaje y luego sube hasta que llegues a un palacio. Habrá un par de luchas. Sigue el camino tras las cortinas hasta el ascensor. Ve al Este hasta el control y actívalo, sigue avanzando y baja las escaleras. Ve por el puente hasta otro control, actívalo, continúa sobre la puerta que acabas de hacer descender hasta que un puente de madera te conduzca a la siguiente zona. Sube por la escalera «orgánica» e investiga la rama roja. Una escena reveladora. Vuelve sobre tus pasos. Sal al mapa y ve a Kwanso. Elige a Ursula, habla con el guardia y luego vuelve a Astana. Entra una vez más en el palacio. Equipa a Ryu con el *Dragonslayer* y rompe la rama roja. Sube a por el gran bicho y en la triple bifurcación asciende por la parte blanca. En la siguiente habitación, abre el cofre que encontrarás nada más acceder al habitáculo y, finalmente, abandona el lugar por las escaleras que hallarás. ▶



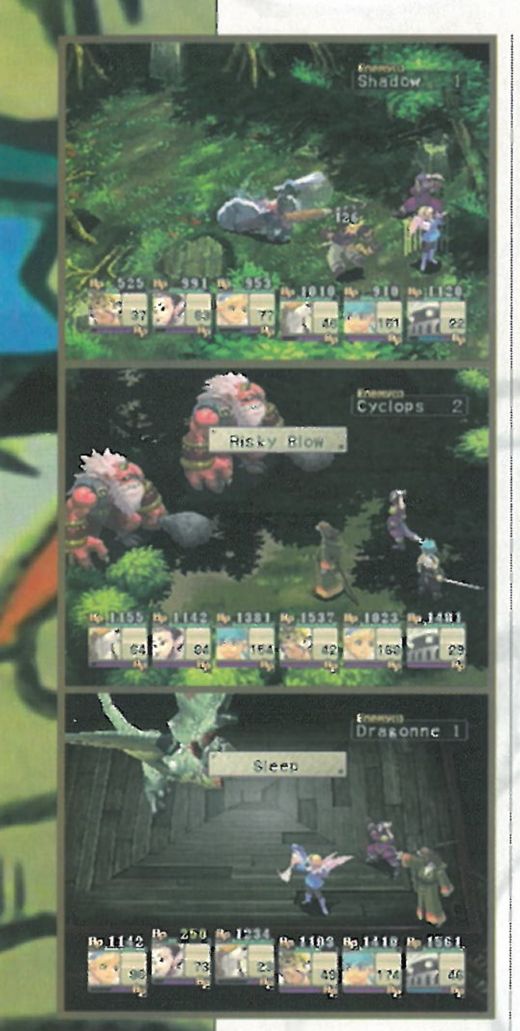








s u p e r g u i



CAPÍTULO IV: THAT WHICH PASSES

12. JOURNEY'S END

Abandona Astana y ve la la carretera (Highway). Avanza y se abrirán varios caminos en el mapa. Tu siguiente parada es Chedo. Date un paseo por la primera parte de la ciudad y cuando estés preparado atraviesa la puerta del fondo. Pasa por debajo del arco y sube las escaleras. Sigue por el borde, pasa por delante del soldado y entra en el edificio. Baja las escaleras y avanza hasta que llegues a la siguiente zona. Sigue todo recto y llegarás a un jefe, A-Tur. No es demasiado difícil Ataca sólo con magias, ya que devuelve todos los ataques físicos. Tras vencerle verás una escena crucial y luego saldrás al mapa. Habrá aparecido un nuevo destino, el Castillo (Castle). Esta es la última zona del juego y por lo tanto la más difícil. Antes de entrar asegúrate de que estás preparado y de que cuentas con un buen nivel de experiencia. Una vez dentro, sube por el puente y llega al dibujo verde en el suelo para ver una escena. Ahora estás en la quinta planta. Baja las escaleras y da la vuelta para llegar a una habitación donde descansar y salvar. Con Ershin golpea el armario para que caíga la llave del Castillo. Con ella puedes abrir la verja de la habitación anterior. Baja las escaleras y sigue Este, Norte y entra en la puerta. Sigue al Oeste y entra. Avanza hasta que llegues a una habitación con un salto. Baja por las escaleras. Llegarás a una sala con dos escaleras que descienden. Baja por las del norte y entra por la puerta. Sigue el camino hasta que llegues a una habitación grande con varias bifurcaciones. Ve al Oeste y luego desciende. Te encontrarás con una criatura inmóvil. Habla con ella. Una nueva lucha te espera. Dragonne resiste muy bien los hechizos de tierra y se curará hasta que le hagas una buna cantidad de daño. Atacará con viento y agua. Cuando le hayas vencido coge el *Blue Charm* y llegarás a una zona con una sala para salvar. Utiliza el ascensor para volver a la quinta planta. Baja por las escalerillas, luego por la escalera del Sur. Vuelve a donde te enfrentaste con el jefe y entra por la gran puerta. Toma el ascensor del Sur hasta la planta B1. Baja las escaleras hasta el interruptor. Sube un tramo y luego por las del Norte. Ve por el puente, entra e investiga el escritorio. Vuelve y baja las escaleras hasta el final. Cruza el puente y baja por el Este. Avanza y desciende por la escalerilla. Atraviesa las puertas y sube. Activa el interruptor, cruza el puente y baja. Encuentra el *Yellow Charm*. Vuelve y pulsa de nuevo el interruptor. Regresa a la habitación anterior al ascensor. Abre la puerta amarilla y llegarás a una gran sala. Avanza hacia el Oeste hasta que encuentres el *Red Charm*. Vuelve a la planta B3. Utilízalo y sube al ascensor. Baja por las escaleras. Ve detrás del trono. Primero lucharás contra Fou-Lu. No te resultará muy complicado. Su único ataque realmente poderoso es *Whiteout*. Luego elige como respuestas «I don't know» y «You are wrong» (aunque también puedes probar a responder de una forma distinta para que la varíe el curso de los acontecimientos). El siguiente jefe es Tyrant. No hay ninguna estrategia concreta para ganarle. Y por fin te enfrentarás a Astral. Tiene más o menos la misma vida que el anterior. Su ataque *Soul Rend* baja la vitalidad del equipo a 1 punto. Utiliza todos los combos, cuanto más largos mejor. Como jefe final que es, resulta muy difícil de vencer. Dependerá de tu nivel de experiencia y de lo que hayas hecho a lo largo del juego (maestros, equipamiento, etc.). Al final caerá. Felicidades.



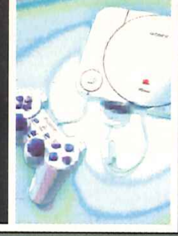


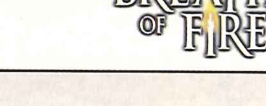





DANI3PO







CONSEJOS

MAGIA
La magia es el elemento más importante del juego y decisivo en las batallas. Además de las que aprende cada personaje a lo largo de su evolución, puedes «robar» el conocimiento de tus enemigos. Para ello tienes que protegerte en el momento en el que utilicen el ataque que quieres aprender.

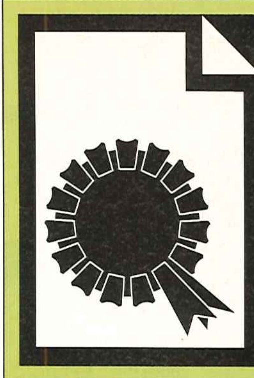
COMBOS
Al realizar consecutivamente magias con tus personajes puedes dar lugar a combinaciones de devastadores efectos. El orden en el que debes utilizar los tipos de hechizos es *Fire-Wind-Water-Earth-Fire*... También es posible utilizar ataques no elementales (físicos) para crear combos o incluso utilizar varias magias del mismo tipo. Por ejemplo, el *Cyclone* de Nina más el *Frost* de Scias dan lugar a un nuevo ataque llamado *Jolt* que afecta a todos los enemigos de la pantalla.

MAESTROS
A lo largo de tu aventura te encontrarás con determinados personajes, bajo la enseñanza de los cuales tus cualidades podrán mejorar rápidamente. Decide bien qué personaje es el adecuado para cada maestro. Unos harán aumentar tu agilidad, otros tu potencia o poder mágico, etc.

PESCA
En determinados puntos del mapa principal (la mayoría de los cuales marcados con una interrogación) hallarás salidas hacia lugares donde pescar (*fishing spots*). Tendrás que tener una caña y sedal (hay muchos tipos). Lo que consigas aquí no sólo servirá para ganar puntos en este mini-juego, sino que podrás intercambiar la pesca por objetos valiosos.

DRAGONES
Unos misteriosos cristales de colores servirán para aumentar el número de dragones en los que Ryu se puede convertir. Normalmente, están en lugares apartados del camino principal de la aventura. No es necesario que los encuentres todos, pero te vendrán bien, sobre todo, a la hora de combatir contra los jefes.

PROPER WILL
Nina, Scias, Ershin y Cray tienen una habilidad especial que se activa sola, aparte de la acción que realicen en ese turno, cuando se dan ciertas condiciones. Por ejemplo, si Nina está en la retaguardia y durante ese turno los personajes de la vanguardia han sufrido mucho daño, ella los curará ligeramente.



TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Gran Turismo 3 A-spec
Conducción ■ Sony C.E.

02> Pro Evolution Soccer
Deportivo ■ Konami

03> FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

04> Tekken TT
Beat'em up 3D ■ Namco

05> Esto es Fútbol 2002
Deportivo ■ Sony C.E.

06> Resident Evil Code: Veronica X
Survival Horror ■ Capcom

07> The Bouncer
Beat'em-up ■ Sony C.E.

08> Lotus Challenge
Conducción ■ Virgin Int.

09> Spy Hunter
Arcade Conducción ■ Virgin

10> Dark Cloud
RPG ■ Sony C.E.

PSONE

01> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción ■ Reflections

03> Vagrant Story
RPG ■ Squaresoft

04> Gran Turismo 2
Conducción ■ Sony C.E.

05> Legend of Dragoon
RPG ■ Sony C.E.

06> Breath of Fire IV
RPG ■ Capcom

07>Dino Crisis 2
Survival ■ Capcom

08> FIFA 2002
Deportivo ■ EA Sports

09> Megaman Legends 2
Aventura 3D ■ Capcom

10> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

DREAMCAST

01> Shenmue
F.R.E.E. ■ Sega

02> Resident Evil Code: Veronica
Survival Horror ■ Capcom

03> Sonic Adventure 2
Plataformas ■ Sega

04> Grandia 2
RPG ■ Game Arts

05> Daytona 2001
Conducción ■ Sega

GAME BOY ADVANCE

01> Mario Kart Super Circuit
Conducción ■ Nintendo

02> Castlevania Circle of the Moon
Plataformas ■ Konami

03> Street Fighter II Turbo Revival
Beat'em-up ■ Capcom

04> F-Zero Advance
Conducción ■ Nintendo

05> Tony Hawk 2
Deportivo ■ Activision

NINTENDO 64

01> Paper Mario
RPG ■ Nintendo

02> Banjo Tooie
Plataformas ■ Rare

03> Perfect Dark
Shoot'em-up 3D ■ Rare

04> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

05> Pokèmon Stadium 2
Estrategia ■ Nintendo

GAME BOY COLOR

01> TLO Zelda. Oracle of Seasons
RPG ■ Nintendo

02> TLO Zelda. Oracle of Ages
RPG ■ Nintendo

03> Donkey Kong Country
Plataformas ■ Rare

04> Alone In The Dark
Aventura ■ Infogrames

05> Pokémon Cristal
RPG ■ Nintendo

JAPÓN

01> Silent Hill 2
Aventura ■ PS2

02> Luigi´s Mansion
Aventura ■ Game Cube

03> Devil May Cry
Aventura ■ PS2

04> Wave Race
Deportivo ■ Game Cube

05> Capcom vs SNK 2: MF 2001
Beat'em-up ■ PS2/DC

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



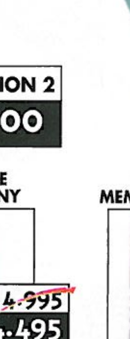
PLAYSTATION 2 49.900



PLAYSTATION 2 + 2 CONTROL PAD + DVD REMOTE CONTROL 54.990

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY

~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL SONY

~~4.995~~ 4.495

MEMORY CARD 8 Mb.

~~6.990~~ 6.490

MULTI TAP SONY

~~7.990~~ 7.490

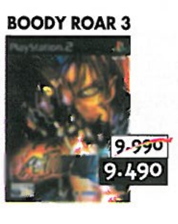
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2
~~12.990~~ 12.490

7 BLADES

~~9.990~~ 9.490

AIR BLADE

~~9.990~~ 9.490

BOODY ROAR 3

~~9.990~~ 9.490

DARK CLOUD

~~9.990~~ 9.490

DEAD OR ALIVE 2

OFERTA 6.990

DINASTY WARRIORS 2

OFERTA 5.990

EPHEMERAL FANTASIA

~~9.990~~ 9.490

EXTERMINATION

~~9.990~~ 9.490

F1 2001

~~10.990~~ 10.490

FORMULA ONE 2001

OFERTA 6.990

GIANTS CITIZEN KABUTO

~~9.990~~ 9.490

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

~~9.990~~ 9.490

KLONOA 2

~~9.990~~ 9.490

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

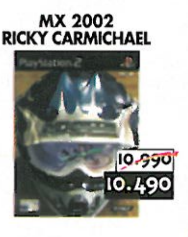
~~10.490~~ 9.990

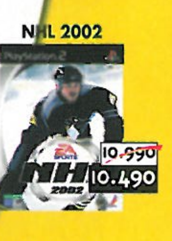
MADDEN NFL 2002

~~10.990~~ 10.490

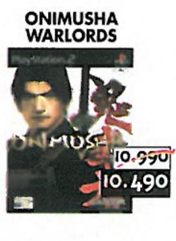
MOTO GP

OFERTA 6.990

MX 2002 RICKY CARMICHAEL

~~10.990~~ 10.490

NHL 2002

~~10.990~~ 10.490

OPERATION WINBACK
~~9.990~~ 9.490

ONIMUSHA WARLORDS

~~10.990~~ 10.490

PARIS-DAKAR RALLY

~~9.990~~ 9.490

PROJECT EDEN

~~9.990~~ 9.490

RED FACTION

~~10.990~~ 10.490

RIDGE RACER V

OFERTA 6.990

ROBOT WARLORDS
OFERTA 5.990

SHADOWMAN 2

~~9.990~~ 9.490

SILENT HILL 2

cons.

SKY ODISSEY

OFERTA 6.990

TEKKEN TAG

OFERTA 6.990

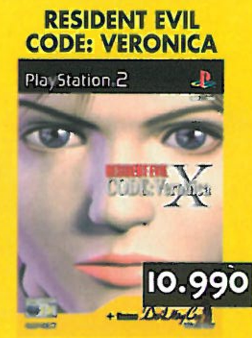
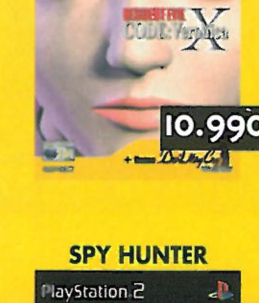
TIME CRISIS 2
~~9.990~~ 9.490

AGE OF EMPIRES 2

~~10.490~~ 9.990

ÉSTO ES FÚTBOL 2002

~~9.990~~ 9.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA


10.990

SPY HUNTER

CAMISETA DE REGALO
9.990

TIME CRISIS + G-CON 2

~~12.990~~ 12.490

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de noviembre, no acumulables a otras ofertas o promociones.

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT



Pedidos por Internet
www.centromail.es

LOONEY TUNES: PERRO & LOBO



5.990

Con tu LOONEY TUNES: PERRO & LOBO una camiseta de regalo



PS ONE + GT2 + TEKKEN 3 **22.900**

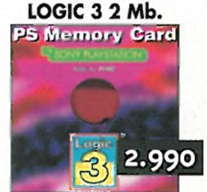
PS one™



PLAYSTATION PS ONE **19.900**

CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE	MALETÍN PS ONE CONSOLE BAG	MEMORY CARD SONY PS ONE	MEMORY CARD PELICAN 1 Mb.	MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb.
~~4.500~~ 4.190	~~3.500~~ 2.990	~~2.100~~ 1.990	1.290	2.990



PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK	RF-UNIT LOGIC 3	TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb	VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2
8.990	2.190	3.490	~~19.990~~ 14.990	~~12.990~~ 12.490





CASTLEVANIA CHRONICLES



~~7.490~~ 6.990

FIFA 2002



~~7.990~~ 7.490

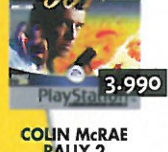
THE ITALIAN JOB





~~7.995~~ 7.495

007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	ALADDÍN	ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	ATLANTIS	BREATH OF FIRE IV	CHAMPIONSHIP SURFER
3.990	3.990	~~7.490~~ 6.990	4.490	3.990	4.995
COLIN McRAE RALLY 2	CRASH BASH	DANCING STAGE DISNEY MIX	DIGIMON WORLD	DRIVER 2	EGIPTO II
~~4.990~~ 4.490	3.990	~~7.490~~ 6.990	8.490	4.990	4.990
EL LIBRO DE LA SELVA	FINAL FANTASY IX	FORMULA ONE 2001	ISS PRO EVOLUTION	ISS PRO EVOLUTION 2	MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
3.990	~~9.990~~ 9.490	~~6.990~~ 6.490	3.990	~~7.490~~ 6.990	3.990
POWER DIGGERZ	RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	SILENT HILL	SPIDER-MAN	SPIDER-MAN 2	SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN
~~5.990~~ 5.490	3.990	~~3.900~~ 3.490	~~4.990~~ 4.490	~~6.990~~ 6.490	3.990
SYPHON FILTER 2	SYPHON FILTER 3	TINY TOONS: LA GRAN AV. DE PLUCKY	TINTÍN: OBJ. AVENTURA	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	X-MEN MUTANT ACADEMY 2
3.990	cons.	4.990	~~4.990~~ 4.490	~~4.990~~ 4.490	~~5.490~~ 4.990




















Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de noviembre

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT





Atención al cliente 902 17 18 19

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



~~9.490~~ 8.990

SUPER STREET FIGHTER II



~~8.995~~ 8.495

WARIOLAND 4



~~7.495~~ 6.995

GAME BOY ADVANCE



~~21.495~~ 20.990

MORADA · ROJA TRANS. · BLANCA · AZUL TRANS.

COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA

BATMAN VENGANCE ~~8.995~~ 8.495

CASTLEVANIA: CIRLCE OF THE MOON ~~8.990~~ 8.490



Reserva SPYRO SEASON OF ICE y llévate este simpático MUÑECO de REGALO

8.995



EARTHWORM JIM ~~10.990~~ 10.490

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY ~~7.495~~ 6.995

FINAL FIGHT



~~8.995~~ 8.495

GRADIUS ADVANCE



~~9.490~~ 8.990

IRIDION 3D



~~10.990~~ 10.490

JURASSIC PARK III: PARK BUILDER





~~9.490~~ 8.990

KURUKURU KURURIN ~~7.495~~ 6.995

MARIO KART SUPER CIRCUIT



~~7.495~~ 6.995

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE



~~10.990~~ 10.490

SPIDER-MAN MISTERIO'S MENACE ~~9.990~~ 9.490

RAYMAN ADVANCE ~~8.995~~ 8.495

SUPER MARIO ADVANCE



~~7.495~~ 6.995

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



~~9.490~~ 8.990

TOTAL SOCCER 2002



~~8.995~~ 8.495

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE



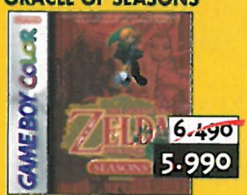
~~9.990~~ 9.490

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES



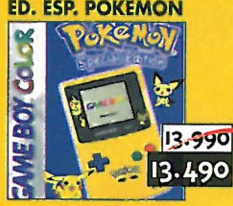
~~6.490~~ 5.990

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS



~~6.490~~ 5.990

GAME BOY COLOR ED. ESP. POKÉMON



~~13.990~~ 13.490

GAME BOY COLOR



~~13.990~~ 13.490

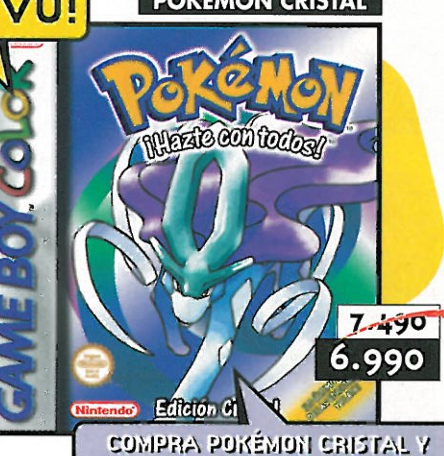


007 THE WORLD IS NOT ENOUGH ~~5.990~~ 5.490

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ~~5.990~~ 5.490

¡NUEVO!

POKÉMON CRISTAL



~~7.490~~ 6.990

COMPRA POKÉMON CRISTAL Y TE REGALAMOS UNA CAMISETA

COLIN McRAE RALLY ~~6.490~~ 5.990

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS



~~6.995~~ 6.495

EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO





~~5.990~~ 5.490

LAS SUPERN.: PÁNICO EN TOWNSVILLE ~~6.995~~ 6.495

POKÉMON ORO



6.990

POKÉMON PLATA 6.990

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE





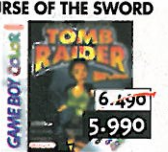
~~6.490~~ 5.990

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX



~~6.490~~ 5.990

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD



~~6.490~~ 5.990

PAPER MARIO



~~11.990~~ 11.490

N 64 NEW MARIO PAK



18.990

BANJOO-TOOIE ~~12.490~~ 11.990

EXCITEBIKE 64



~~9.990~~ 9.490

POKÉMON STADIUM 2 ~~11.990~~ 11.490

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



~~12.990~~ 12.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de noviembre

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307






















































A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 TEL: 971 399 101

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEON TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISION TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 AUTOVIA GC-1, SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 TEL./FAX: 961 566 665

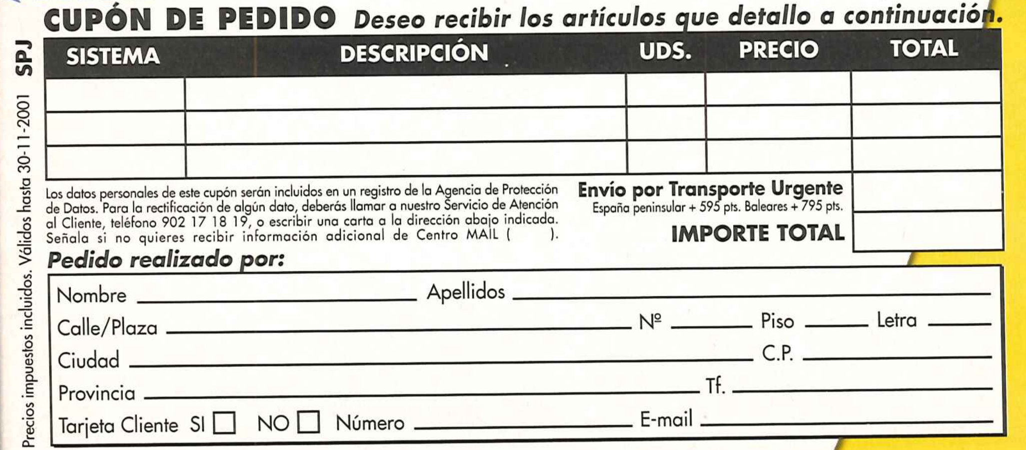
VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271





CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______

Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ______ C.P. ______

Provincia ______ Tf. ______

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-11-2001

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h. y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:


España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GAME

EXIT

LÍNEA DIRECTA por Doc

CARTA DEL MES

DreamArena.

Me llamo Fran y soy uno de esos *dreamers* que anda suelto por ahí, como todos los usuarios en **Europa**, abandonado por **Sega**. Recuerdo los tiempos en los que se luchaba en *Dream Arena* con tarifa plana, que al final conseguimos. Salieron juegos como *Quake III*, *Phantasy Star On-Line*, *Chu Chu Rocket* y hasta *Worms*, pero resulta penoso el no lanzamiento de mas



titulos *on-line* en **Europa**. ¿Por que no aparecio *Unreal Tournament* con juego *on-line*? ¿Y *Daytona USA*? Es ridiculo que puedas jugar con el *Unreal Tournament* americano (en una consola PAL) *on-line*, mientras que el PAL este "capado". **Sega** ha cavado su propia tumba y en **Europa** no hace mas que echarse tierra encima. El portal *Dream Arena* no es ni la sombra de lo que fue: ahora es un desierto, pero sin arena.

Francisco Ortiz. vía e-mail.

Módem, ratón y teclado para PS2

Antonio Machuca. Puertollano (Ciudad Real)

¡Hola Doc! Te escribo esta carta para hacerte varias preguntas:

- *¿Cuándo llegará a españa el módem para PS2?*
- *¿Y el teclado, ratón, disco duro y la pantalla LCD?*
- *¿Qué precio tendrán estos periféricos por separado?*
- *¿Cuál es mejor, Tekken Tag Tournament o Dead Or Alive 2?*
- *¿Saldrá Dead Or Alive 3 para PS2 o sólo para Xbox?*

El problema no es el módem, ya que cualquier módem USB funcionaría con una PS2, la cuestión es que aún no existen programas o juegos para PS2 que aprovechen las posibilidades on-line.

Menos la pantalla LCD, todos los demás periféricos se encuentran actualmente a la venta en Japón, aunque no se sabe cuándo llegarán a nuestro país.

En Japón: ratón, 3.000 Yen; teclado, 4.000 Yen; disco duro, 19.000 Yen. Del monitor aún no se sabe nada.

A mí siempre me ha gustado más la saga Tekken, aunque Dead Or Alive 2 es técnicamente tan bueno como el título de Namco.

Tecmo ha confirmado que DOA3 también aparecerá en PS2, aunque su motor gráfico no será tan potente como el de Xbox.

Lucha, plataformas y RPG para PlayStation

Simón Slamerón Gonzalez. Castrillón (Asturias).

Muy buenas, superjugones. Soy un chaval de Asturias que tiene una PSX y unas cuantas dudas:

- *Cuál de estos juegos de lucha me recomiendas: Tekken 3, Bloody Roar 2, Dragon Ball Final Bout o algún Street Fighter de última generación (SFEX2, SFAlpha 3).*
- *Teniendo, como yo, varios juegos para más de dos jugadores y unos amigos bastante jugones, ¿os compraríais un multi-tap y algún que otro mando?*
- *Si os gustan los juegos arcade, de plataformas y acción, ¿os compraríais el Spider-man y/o el Tenchu 1 o2?*
- *¿Qué tal está el Pandemonium?*
- *¿Qué tal está el X-Men Vs SF en PlayStation? ¿Cuántos personajes y modos de juego tiene?*
- *¿Hay algún RPG que se parezca a The Legend Of Zelda para PSX?*

Cualquiera de los que mencionas (SF Alpha 3 es buenísimo) menos el "bodrio" de Dragon Ball Final Bout.

Por supuesto. Es divertidísimo jugar a cualquier juego con tres o cuatro personas, sobre todo al ISS Pro Evolution 2.

Tanto los dos Spiderman como los dos Tenchu encajan en tu descripción y son magníficos títulos.

Pandemonium es un plataformas (un poco soso) de aspecto tri-

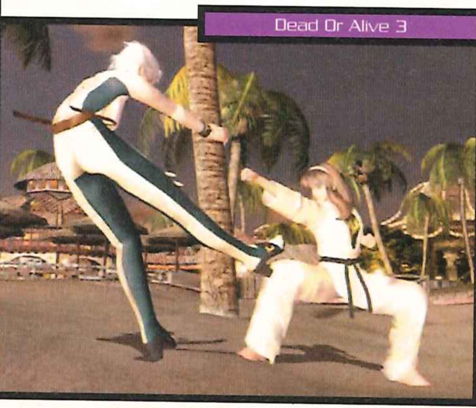

Tekken Tag Tournament


Spiderman


ISS Pro Evolution 2



Dead Or Alive 2


Dead Or Alive 3


Pandemonium


Tenchu

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Línea Directa con Doc



TERMOMETRO

CALIENTE. El bajón de precio de **PS2**. ¡Sólo 49.900 Ptas.! Si no la tienes, ¿a qué esperas?

TEMPLADO. Game Cube terminará el año en Japón con sólo seis títulos en el mercado.

FRÍO. Quizá **Shenmue II** no llegue a aparecer nunca para **Dreamcast** en nuestro país.

dimensional y jugabilidad 2D.
■ ***Tiene todos los personajes de la recreativa, pero carece de un modo de juego "dos contra dos" por falta de memoria RAM en PSX.***
■ ***Lo más parecido a Zelda en PSX es, sin duda alguna, Adventures of Alundra.***

Legend Of Zelda: OOT

Conexión ADSL para PlayStation 2

Antonio "Pikes", vía e-mail.

¡Hola Doc! A ver si me puedes responder a estas dudas sobre PS2:
■ *¿Con qué tipo de línea funcionará el módem de PS2: ADSL, RTB o RDSI?*
■ *Si fuera ADSL, ¿es muy caro instalar una línea de este tipo?*
■ *¿Qué capacidad tendrá el disco duro para PlayStation 2 y qué ventajas tiene para la consola?*
■ *¿Cuándo llegará aquí Final Fantasy X?*

■ ***Teniendo en cuenta que el disco duro de PS2 trae incluido un RJ-45 y que se le podrá conectar cualquier módem de 56K USB, todo dependerá de la compañía que ofrezca la conexión, ya que PS2 está preparada para todo.***
■ ***Actualmente, algunos proveedores de Internet la están ofreciendo gratis (para PC), aunque lo normal es que la instalación cueste unas 30.000 Ptas.***
■ ***Tendrá 40 GB y sus ventajas principales son la eliminación de muchas de las cargas desde CD/DVD en algunos juegos y, con PS2 conectada a Internet, la posibilidad de descargarnos nuevos personajes o elementos de ciertos títulos a la consola.***
■ ***Final Fantasy X llegará a España el verano del año próximo (esperemos que su retraso se deba al doblaje de sus voces)***

Nintendo Game Cube y Paris-Dakar en DC

Vicente Capo, vía e-mail

¡Hola! Quería saber si me podrías resolver unas dudillas que tengo:
■ *¿Cuál será el precio final de Game Cube en España?*
■ *Saldrá Paris-Dakar Rally o algún título por el estilo para Dreamcast?*

■ ***Se rumorea que aparecerá en España en marzo de 2002 a un precio aproximado de 39.900 Ptas.***
■ ***Paris-Dakar no saldrá en Dreamcast. Basado en Rally, lo mejor para Dreamcast son V-Rally 2 y Sega Rally.***



Paris-Dakar Rally

V-Rally 2



MEGATOP regala un esqueleto fotoluminiscente y el suplemento Megamiedo

Megatop quiere celebrar Halloween por todo lo alto. Por eso, este mes, con la revista te llevarás un divertido esqueleto fotoluminiscente y el terrorífico suplemento Mega Miedo, con cantidad de ideas para pasarlo de miedo con tus amigos. Además, en el suplemento Mundo Pokémon, te presentamos todas las sorpresas que te esperan en la nueva edición Cristal para Game Boy Color. Y sorteamos nada menos que cinco juegos de Pokémon Stadium 2 para Nintendo 64. En la revista, encontrarás reportajes sobre el lanzamiento en vídeo y DVD de la película de animación Shrek; el mágico mundo de Harry Potter; las últimas novedades sobre las series de televisión Compañeros y Al salir de clase; el estreno del último filme de Disney, Atlantis; el nuevo disco de Britney Spears y el regreso de Michael Jordan a la NBA. ¡Por sólo 495 pesetas!







Aclara tus cuentas con la eurocalculadora YOU

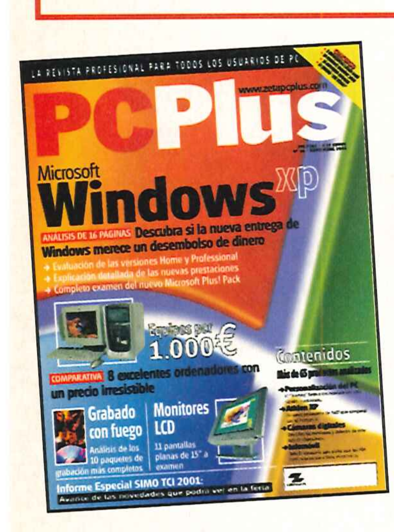
YOU te regala esta práctica ¡y bonita calculadora euroconversora!. Este mes apostamos por el mestizaje. Por un lado encontrarás una moda diferente con modelos de excepción y por otro, un reportaje de estudiantes inmigrantes y un artículo sobre la fusión de estilos en la música más actual. Además, encontrarás entrevistas con Chris Klein, Enrique Iglesias, Haley Joel Osment, Jennifer Aniston y Elena Ballesteros. Te desvelamos, en un reportaje, por qué los chicos son infieles.



CNR te introduce en el mundo de la fotografía



En novimebre, CNR regala el CD Picture Publisher, un programa de retoque digital de imágenes que convierte el ordenador en un laboratorio fotográfico profesional. Además, permite diseñar páginas web y crear pequeñas animaciones para Internet en formato GIF. Este mes sabrás cómo grabar tu vídeo erótico casero ya que te proporcionamos las ideas más originales y divertidas para que los resultados sean satisfactorios. Te desvelamos las últimas incógnitas sobre la vida en el Universo; te hablamos de la telecomunicación tridimensional; te presentamos lo último en compacts portátil con MP3... ¡No te olvides de ir al quiosco!

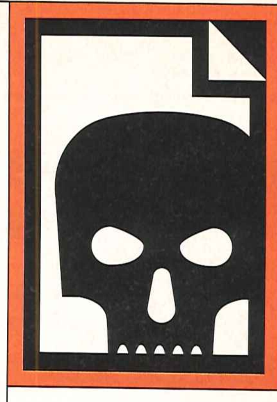






Especial Windows XP

Todo sobre el último y más esperado sistema operativo de Microsoft: Windows XP, su funcionamiento, características y las versiones disponibles. Además, tres atractivas comparativas dedicadas al software de grabación de CD, monitores planos y los mejores ordenadores que puede conseguir por sólo mil Euros. Otoño es una estación de actividad frenética en el panorama informático, y buena prueba de ello es SIMO TCI, sobre el que podrá encontrar un reportaje con todas las novedades. Asimismo, PC PLUS ha preparado interesantes informes sobre personalización del PC, cámaras digitales y un avance del nuevo procesador Athlon XP, con 65 análisis de productos entre los que destacan StarOffice 5.2 Dlx, Celeron 1'2 GHz, HP PSC 950, Olympus Camedia C-4040Zoom y la nueva tarjeta con el chip GeForce3 Titanium. PC PLUS regala un SuperDVD de programas, demos de juegos...Y un SuperCD con aplicaciones completas y software.



INTERCECIO

GOLFOMENSAJES

Ana Suero García. Esta quinceañera odia ser tan jovencita porque está enamorada de mi, y yo no le hago caso porque me detendrian. Por eso quiere que publique su direccion para que le escribais todos los neci@s. Aqui va: Ana Suero, calle Mudela 29 Piso 4°C, C.P. 28053 MADRID.

Martín Conlimón. ¿Que se puede esperar de alguien que utiliza un apodo tan lamentable? El tio encima me pide las direcciones de las chicas de la seccion. Amigo Martin, creo que te has confundido... Aqui el único objeto de deseo masculino es el que suscribe. Yo que tú probaria a buscar pareja en otras revistas que te peguen más, como Natura o Mapaches, Babosas, Comadrejas y Similares Magazine.

Sara Garzón. Lo siento tia, pero tus dibujos son demasiado pateticos. Prueba a no pintar con el sobaco e igual consigues que te los publique. Animo, que en dos años lo consigues.

El típico pringado

Rubén Ponce. Santiago de Compostela.

Hola idiota. Soy el más duro y el único que te va a poner en tu sitio.

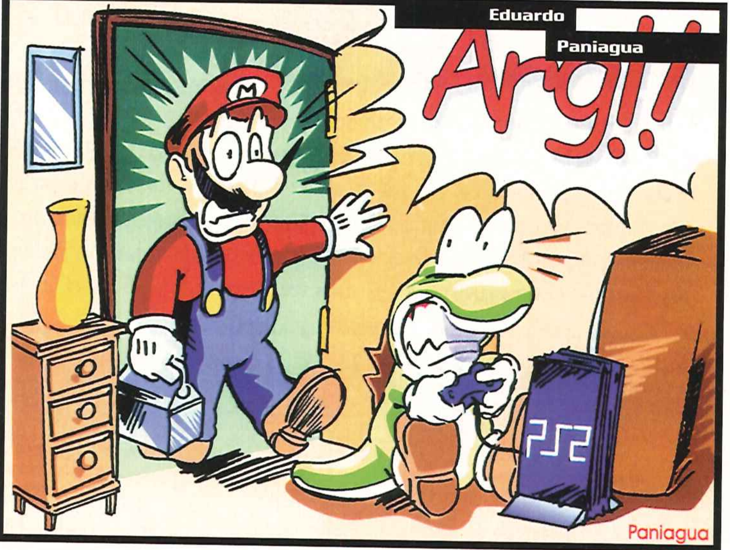
■ ***Jo tío, estoy temblando. Ya me he hecho un seguro de vida y me han dado la extrema unción...***

Eres un gilipuertas que abusas de tu posición de poder y de la falta de oportunidades de réplica, pero no me importa. Paso a las preguntas...
1) ¿Es cierto que tuviste un accidente montando a caballo debido a una cuchilla de afeitar que alguien se dejo olvidada en el centro de la silla?

■ ***Uy, pues cuando participé en el Grand National no noté nada. Se debió clavar hacia abajo, ya que me sorprendió mucho que tu padre galopara tanto ese día...***

2) Meterse tanto con las madres ajenas... ¿es debido a que todavía no has descubierto cuál es la tuya? ¿De ahí tu búsqueda por los burdeles?

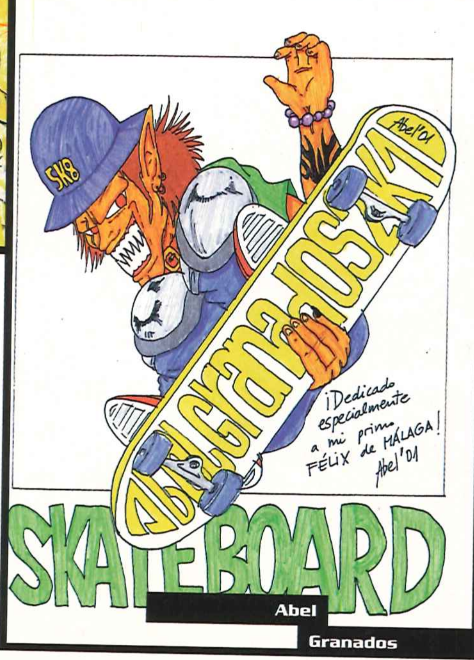
■ ***Claro que la conozco, tanto a la tuya como a la mía. Lo que no me esperaba es que tú aprendieras a escribir teniendo en cuenta que tu madre te tenía desparasitando gorriones todo el día. En los burdeles a quien busco es a tu padre.***



*De nuevo **Eduardo Paniagua** nos sorprende con un dibujo de Yoshi jugando con **PS2** mientras es sorprendido por Mario. Eduardo, como sé de tus relaciones profesionales con Laurita, ya le estás diciendo que nos mande dibujillos, que ya hay gente que los echa de menos...*



***Anita**, tu dibujo me da igual que sea fotocopia del original, lo que dije es que prefiero dibujos en papel que vía correo electrónico.*



***Abel**, quedan lejos los tiempos en los que disfrutaba del Skate y me dejaba las rodillas y los epidídimos en los parques, pero «weno», no está mal tu «flashback».*



Esto no te lo perdono... Mira que me has sacado feo. Lo único real es la longitud de mi sable láser, porque el careto que me has puesto es de juzgado de guardia. Yo soy increíblemente atractivo (pregúntaselo a tu novia).

Menos chispa que un batido de pescado

Sara Garzón. Madrid.

Saludos chicos y chicas. Me llamo Sara y me he decidido a escribirte y a mandarte unos cuantos dibujos.

■ *Pues tronca, cuando los vi creía que eran servilletas usadas. La próxima vez mándame los gayumbos de tu bisabuelo, que fijo que son más o menos similares...*

En fin, paso a preguntarte unas cuantas cosas sobre la redacción que siempre me han desconcertado.
1) ¿Por qué casi no salen fotos en el Press Star de Chip & CE, si lleva un montón de años en la revista?

■ *Ya lo he dicho en alguna ocasión. No quiere que sepáis que es profesor de Económicas en una facultad privada madrileña. Más que nada para que no se choteen de él sus alumnos.*

2) Otra cosa... ¿por qué sois todos tan feos? No es por nada, pero no hay ninguno que se salve.

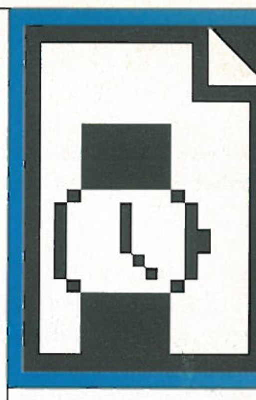
■ *Estoy de acuerdo. Entrar en esta redacción es como ver un documental de La 2. Eso sí, habría que verte a ti, guapa. Me da en la nariz que en el zoo no te hacen pagar entrada. Como ya he dicho otras veces, seguro que llegaste tarde al reparto de caras y te dieron otro culo. Manda foto y desmiéntelo.*

3) Por último, ¿es cierto que eres un macarra melenudo?

■ *No, sólo soy un poco chulo, pero porque puedo, nena. Y déjame ya en paz de una puñetera vez.*

TOP NECIO

1. **Eduardo Paniagua** Mi dibujante más fiel y carismático
2. **Laura Pérez Seguer** Por haberse olvidado de nosotros
3. **Abel Granados** Va ganando puestos en el escalafón
4. **Adolfo Pérez** Más allá del ridículo y la vergüenza
5. **ThE sCoPe** La calvorota que alumbra la redacción



ULTIMA HORA

Shenmue II. La versión americana del juego de **Yu Suzuki** ha sido cancelada para **Dreamcast**, al menos hasta final de año. El motivo no es otro que un acuerdo firmado con **Microsoft** que se asegura la exclusividad del título en **América** hasta dicha fecha. Por tanto, el juego aparecerá seguro para **Xbox**. En el aire queda si las versiones para **Dreamcast** se presentarán en **Europa** antes o después de fin de año, y más aún en el mercado americano, donde sólo podría hacerlo a partir del próximo que viene.

Square, Sony y Nintendo. **Square Pictures** no llevará a cabo más proyectos cinematográficos dado a que los resultados de *FF: La fuerza Interior* no han sido satisfactorios, económicamente hablando. Por otra parte, **Sony** se ha hecho con el 20% de las acciones de **Square**, convirtiéndose en la segunda compañía con mayor participación. Aunque la situación económica de **Square** no es todo lo buena que nos gustaría, el movimiento financiero arriba mencionado no está relacionado con el resbalón de la película de *Final Fantasy*. Por último, **Nintendo** sigue imponiendo a **Square** el desarrollo de juegos para **Game Cube** como única vía para acceder también al desarrollo de juegos para **GBA** (**Square** sí está interesada en programar para **Game Boy Advance**, pero no para **Game Cube**).

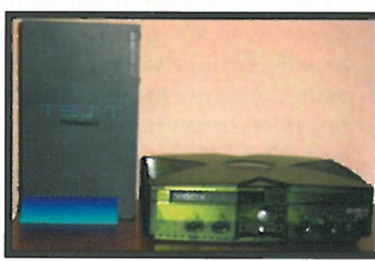
SNK en la picota. Desde el pasado mes de febrero, fecha en la que la mítica compañía se declaró en bancarrota, varios recursos de rehabilitación fueron interpuestos ante los organismos pertinentes para tratar de presentar un plan de saneamiento de los 38 billones de Yens que adeudaba la compañía. A principios de octubre el último intento por parte de **SNK** fue revocado dada la incapacidad de la compañía para presentar el citado plan de saneamiento y reestructuración. De este modo, **SNK** es historia, a no ser que ocurra un milagro.

Shining Soul. Tras un largo paréntesis, la saga *Shining* regresa. **Camelot** está preparando para la primavera del año que viene un nuevo capítulo más enfocado al *Action RPG* que a los estratégicos. La consola que tendrá el privilegio de acogerlo en su interior será **GBA**, como ya hizo con *Golden Sun*.

Xbox está cada vez más cerca

La prensa americana recibe los D.K.

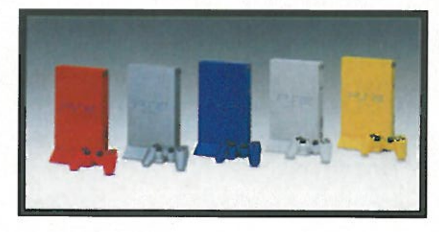




Microsoft ha comenzado a enviar las primeras máquinas de testeo (*Debug Kit*) a la prensa especializada americana, señal inequívoca de que en un par de semanas se producirá el lanzamiento de la consola en Estados Unidos. A nosotros aún nos tocará esperar un poquito más. Al igual que las *PS2 Debugging Station* (PlayStation2 Test) y la Blue PSX, esta particular y verde translúcido Xbox es capaz de hacer funcionar versiones inacabadas (*Betas*, *Alphas*, etc.) de juegos aún en fase de desarrollo. Por otra parte, en el TGS, del que el mes que viene os contaremos todo, se ha anunciado que el disco duro de Xbox finalmente será de 8 GB.

Sony lanzará una versión limitada de PS2

Ya son 20 millones las máquinas producidas



Para celebrar que ya son veinte millones de PS2 fabricadas y bajo el nombre de *European Automobile Color Collection*, Sony tiene previsto lanzar una serie limitada de 10.000 consolas PlayStation 2 en cinco colores diferentes (rojo, plata, azul, blanco y amarillo), dos mil de cada modelo. Será posible hacerse con ellas allá por navidades, aunque será un objeto muy difícil de conseguir, ya que las cuentas indican que habrá sólo 666 consolas de cada color en cada continente. Aunque internamente serán iguales a cualquier PlayStation 2 corriente es de suponer que tendrán un precio ligeramente superior, dado al escaso número de ellas que se pondrán en circulación. Os mantendremos puntualmente informados.

Matsushita presenta «Q»

Juegos de Game Cube y algo más

El mes que viene Panasonic lanzará en Japón «Q», la versión de Game Cube que además de permitir jugar, reproduce los formatos DVD-Vídeo, Audio-CD y Vídeo-CD (el tamaño de la bandeja de entrada es mayor que el de la Game Cube). El precio será superior al de la consola normal, rondando los treinta y cinco o cuarenta mil Yens. Además de un mando de juego de color gris, incluirá el controlador remoto para las funciones DVD, CD y Vídeo. En principio se fabricará un número muy limitado de máquinas sólo para el mercado japonés.



Con un atractivo diseño, incluida no una sino dos asas, a buen seguro será un goloso dispositivo que todo coleccionista deseará poseer.

¡Comparte con Noddy y los Teletubbies estas maravillosas aventuras!

Creados especialmente para niños pequeños, fomenta el reconocimiento de izquierda y derecha, números, colores y objetos.









www.zetamultimedia.com









ADRENALINA









BUSCA EL PRÓXIMO SALTO
HASTA DONDE ERES CAPAZ DE LLEGAR
DICEN QUE TIENES ESTILO, AHORA TENDRÁS QUE PROBARLO
ESTE SERÁ EL SALTO DE TU VIDA
-GRÁFICOS ULTRA REALISTAS
-CORRE LIBREMENTE EN 18 EXÓTICOS LUGARES
-TRUCOS PARA TODOS LOS NIVELES DE DIFICULTAD



PlayStation 2